EL SEXTO AMANECER

# ARKANA

地獄の門

## Mecenas

PDF 1ª Edición



El Juego De Rol



# CRÉDITOS

## AUTORES
Luis Miguel Peral
Juan Luis Marqués

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Enfer De Hell
Kaskia

## DESARROLLO ADICIONAL
Sirinada Lertwanawatana
Hector Carrasco
Animuz de Remembrance

## DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Juan Luis Marqués

## ASESORA ARTÍSTICA
Sirinada Lertwanawatana

## PRUEBAS DE JUEGO
Alberto Delgado, Alberto Martín, Alberto Martinez, Alfonso J. Luelmo, Ana M. Viñas, Antonio Prieto, Araceli Checa, Daniel Gago, David Dehesa, David Vaquero, Emilio Sanchez, Francisco Javier Tobal, Hector Carrasco, Ivan Prieto, Jaime García, Javier Ivan Prada, Julio Feliz, Manuel Acebes, Markos Bartolome, Mario Alvarez, Mario Lorenzo, Marta Gago, Miguel Vega, Raquel Barroso, Jaime García, Roberto Casado, Rufino Manso, Ruth Luis, Susana Martín, Tamara Delgado, Xiang Wang.

## ASESOR Y CORRECTOR HISTÓRICO
Javier Martín Lalanda

## CORRECCIÓN DE TEXTOS Y ESTILO
Javier Martín Lalanda
José Joaquín Rodríguez y Paula Sepúlveda

## ASESOR EDICIÓN INTERNACIONAL
Cedric Delobelle

## COORDINACIÓN EDITORIAL
Akuma Studio

## EDITORIAL
Akuma Studio

**ISBN: 978-84-943362-0-1**

Akuma, El Sexto Amanecer es ® 2014 de Akuma Studio y sus respetivos autores. La edición en castellano es ® 2014 de Akuma studio. Todos los derechos reservados. Ninguna página o fragmento puede ser reproducido sin permiso expreso del Editor, con la excepción de las páginas 363, 364, 365, 366, 367, y 368 que pueden reproducirse para exclusivo uso personal.

## ILUSTRACIONES INTERIORES
Enfer De Hell
WWW.ENFERDEHELL.DEVIANART.COM
Kaskia
WWW.NIOHCHAN.DEVIANART.COM
Khanshin
WWW.KHANSHIN.DEVIANART.COM
Sachsen
WWW.SACHSEN.DEVIANART.COM
Wenart
WWW.WENART.DEVIANTART.COM
Brilcrist
WWW.BRILCRIST.DEVIANART.COM
Susan Li
WWW.MOU-S.DEVIANART.COM
Toonikun
WWW.TOONIKUN.DEVIANART.COM
Francisco Javier Fernandez
WWW.ARKINIANO.DEVIANART.COM
Reza Ilyasa
WWW.REZA-ILYASA.DEVIANTART.COM
Denoro
WWW.DENORO.DEVIANART.COM
Louten
WWW.LOUTEN.DEVIANART.COM
Nato76
WWW.NATO76.DEVIANART.COM
Sukiblog
WWW.SUKIBLOG.DEVIANART.COM
Serpentwitch
WWW.SERPENTWITCH.DEVIANART.COM
Coferosa
WWW.COFEROSA.DEVIANART.COM
Lee Tao
HTTP://LEETAO1.BLOGSPOT.COM
Setokakashiluver (Lightsilverstar)
WWW.SETOKAKASHILUVER.DEVIANART.COM
Vusc (Vuscism)
WWW.VUSC.DEVIANART.COM)
Victoria Dickinson
WWW.KOTORIKURAMA.DEVIANART.COM
Akanei-Rin (Psudolirium)
WWW.AKANEI-RIN.DEVIANART.COM
Eudeteinis
WWW.EUDETENIS.DEVIANART.COM
qKie
WWW.QKIE.DEVIANART.COM
Vilebedeva
WWW.VILEBEDEVA.DEVIANART.COM
Es-Jeruk
WWW.ES-JERUK.DEVIANTART.COM/



# ÍNDICE


INTRODUCCIÓN 4
De qué va todo esto 5
Qué hace falta para jugar 5
Jugando a Akuma 5
El manual de reglas 5
El Director de Juego 6
La mecánica de juego 6
Un consejo importante 6
Un ejemplo de juego 7
Glosario 8
Resumen de creación de personaje 9

CREACIÓN DE PERSONAJES 10
El concepto de personaje 11
Las características 11
Asignando las características 12
Elección de arquetipos 13
Akuma Bakemono 14
Akuma Gaki 15
Akuma Mahou-Tsukai 16
Akuma Oni 17
Akuma Tenshi 18
Akuma Yoma 19
Arquetipos Esper 20
Onmyoji 22
Ronin Shinsengumi 23
Fuentes de Poder 24
Las Debilidades 25
Historial 26
Ventajas 31
Las Habilidades 33
Descripción de las Habilidades 34
Idiomas 37
Estilo y Tablas de Combate 37
Poderes 37
Poderes Akuma 38
Poderes Básicos 38
El Sello 39
Lista de Poderes Akuma 39
Poderes Esper 56
Poderes Básicos 56
Lista de Poderes Esper 57
Onmyodo 70
Shikigami 70
Energía vital: Poderes Ki 71
Transformación Espiritual 71
Onmyodo: Ofuda 72
Lista de Ofuda 73
Shinjutsu 77
Zenryoku 77
Técnicas Personales: Rikaijutsu 78
Lista de Capacidades 78
Coste y Límite de las Técnicas 79
Creando Técnicas, Defectos 80
Empleando Técnicas 80
Técnicas Iniciales 80
Entrenamiento 81
Últimos retoques 82
Parámetros de Poder 83

EL SISTEMA DE JUEGO 84
Tiradas de dado 85
El Efecto de las tiradas 85
Tiradas enfrentadas 86
Pruebas de Resistencia 86
Duelos de Características 86
Resultados Especiales 86
Modificadores a las tiradas 87
Unidades de tiempo 87
Las Características Secundarias 87
Acciones 87
Movimiento 88
Puntos de Fatiga 88
Capacidad de carga 88
Salto 89
Necesidades físicas y privaciones 89
Limitaciones universales 89

EL SISTEMA DE COMBATE 90
La Secuencia de Combate 91
Declaración de Intenciones 91
Iniciativa 91
La ventaja del Primer Golpe 92
Acciones de combate 92
Estilos de Combate 93
El Pozo de dados 93
PDA y PDD 94
Ventajas de Maestría 94
Parámetros de Combo 94
Construyendo ataques 98
El combate cuerpo a cuerpo 99
Ataques y defensas múltiples 99
Obteniendo resultados especiales 99
PDA y PDD superiores a 100 100
Modificadores en cuerpo a cuerpo 100
Maniobras especiales de combate 100
Combate a distancia 101
Defensa contra ataques a distancia 102
Contraataques con proyectiles 102
El alcance de las armas 102
Cadencia y recarga 102
Tomar cobertura 102
Movimiento en combate a distancia 103
Cambio de objetivo 103
Los modificadores a distancia 103
Maniobras especiales a distancia 104
Ataques en área 104
Liderazgo en combate 104
Usando PF en combate 104
Recibiendo heridas 105
Puntos de Golpe 105
Los niveles de heridas 105
Aguante y Armadura 105
Calculando el Total de Daño 106
Resolviendo el daño 106
Tipos de daño 106
Heridas graves y agravadas 107
Clases especiales de heridas 107
Curación y regeneración 108
La muerte 109
Otras formas de resultar herido 109
Describiendo el combate 111
Estructuras y objetos 111
Estados Alterados 111

TABLAS DE COMBATE 114
Obteniendo Tablas de Combate 115
Los niveles de las Tablas 115
Límites de las Tablas de Combate 115
Tablas de Combate 115
Combate Desarmado 115
Combate con Armas 118
Combate a Distancia 123
Entrenamientos de Combate 125
Avanzadas de Combate 127
Estilos Shinsengumi 129
Los Entrenamientos 133

ARMAS Y EQUIPO 137
El dinero en Akuma 138
Las armas 138
Las armas cuerpo a cuerpo 138




Descripción de las armas c/c 139
Las armas a distancia 139
Descripción de armas a distancia 140
Armaduras 141
Descripción de las armaduras 141
Equipo 142
Municiones especiales 142
Explosivos 142
Trampas 143
Vigilancia e infiltración 143
Vehículos 144
Estadísticas de los vehículos 144
Modificando vehículos 145
Descripción de los vehículos 145
Modificadores para vehículos 146
Conduciendo vehículos 147
Combate en vehículos 147
Accidentes 147
Personalizando equipo 148

MAGIA KIDOU 149
Los que traen la muerte 150
Los cimientos de la magia 150
Requisitos del Kidou 150
Eco 151
Hechizos Iniciales 152
Aprendiendo hechizos 152
Tablas de Ocultismo 152
Fundamentos del Uso de Kidou 155
Potencia de Hechizo 155
Maestría 156
Tipos de Kidou 156
Duración y Mantenimiento 156
Costes de Hechizos 157
Focos 157
Alcance 157
Límite de Hechizo 157
Invocación 158
Cooperación 158
Efectos de los Hechizos 158
Listas de Hechizos 158
Otros tipos de Kidou 173

ALMA 174
Qué es el alma 175
Pérdidas de alma 175
Trastornos 175
Forzando el Sello 176
Recuperando alma 176

EXPERIENCIA 177
Asignando puntos de experiencia 178
Invirtiendo la experiencia 179
Habilidades por encima de 100 179
Nuevos personajes 180
Aprendizaje 180
Potencia Absorbida 180
Evoluciones Akuma 180
Bendiciones Shikigami 181
Legados Familiares Rikaijutsu 181
Desarrollo Esper 183
Incrementando Características 184
La Experiencia de los PNJs 184

INFORMACIÓN PARA JUGADORES 185
Personajes Akuma 186
Personajes Esper 186
Personajes Onmyoji 186
Personajes Ronin 187
Las posibles facciones 187

DIRIGIENDO AKUMA 190
Decálogo de sugerencias 190
Interpretando las reglas 192
Jugando a Akuma 193
Escribiendo tramas 195

LA BIBLIA NEGRA DE LOS AKUMA 196
Prólogo 197
El despertar de los Seis 197
El hundimiento de Atlantis 197
Los seis guardianes 198
Cronología 199

FACCIONES 205
La Agencia 205
Utopía 212
Los Cinco Templos 217
Ordo Exorcista 221
Oversight 223
Sephirot 224
Thule Gesellschaft 225
Departamento 13 235
Shinsengumi 237
Las Seis Legiones 239
Koroshi 242
Ouróboros 243
Yōkai 243
Jigoku 244
Kajiya 249
Mirai Gakuen 251
Cazadores 253
Organizaciones Terroristas 254
Isla Kuanpur 256

ALIADOS Y ANTAGONISTAS 257
Terminología 257
Akuma 257
Entidades 258
Poderes Akuma 266
Poderes Asura 269
Ayakashi 282
Poderes de los Ayakashi 283
La Agencia 286
Esper 286
Los Cinco Templos 287
La Ordo Exorcista 288
Sanctus 289
Sephirot 292
Thule Gesellschaft 292
Oversight 298
Departamento 13 299
Shinsengumi 300
Jigoku 300
Estilos Familiares Jigoku 302
Legados Familiares Jigoku 303
Mirai Gakuen 304
Koroshi 305
Cazadores 305
Esbirros, secuaces y demás morralla 306
Creación de Criaturas 312
Capacidades Especiales 314
Rasgos de Criaturas 316
Improvisando Oponentes 316

MAGIA MADOU 317
Los Cinco Kami Oscuros 317
Requisitos del Madou 317
Listas de Hechizos 317

APÉNDICES 331
GLOSARIO 354
FICHA DE PERSONAJE 363

## INTRODUCCIÓN

# QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Edward abrió los ojos, sobresaltado y cubierto de sudor. Aún era de noche, tal y como ponía de manifiesto la oscuridad que inundaba su dormitorio. En su mente, todavía se dibujaban con gran nitidez los detalles de la horrible pesadilla de la que acababa de despertar y que, incluso en la seguridad de su casa y del mundo real, aún le hacía temblar al recordar las sensaciones de horror, frío, dolor e indefensión. Respiró, profundamente aliviado. Libre al fin de sus oníricos temores, se incorporó y buscó a tientas el interruptor de la luz. De inmediato percibió que algo iba mal. El tacto de la pared y la posición del interruptor no se correspondían con los de su habitación. Tras unos segundos de búsqueda nerviosa, la blanca luz de un fluorescente inundó la estancia, deslumbrándole.

Definitivamente, aquella no era su casa. La estancia, de lisas paredes blancas, estaba amueblada con una cómoda y un pequeño armario empotrado, ambos del mismo y aséptico color blanco. Edward pensó con aprensión que había ingresado en un hospital, hasta que sus ojos se posaron en la única salida visible. Una simple puerta, blanca al igual que el resto, pero terroríficamente intranquilizadora en los detalles: carecía de picaporte y disponía de una diminuta abertura cerrada en su parte superior. No era la habitación de un hospital.

No. Estaba claro que era una especie de celda. En su mente comenzó a arremolinarse una infinidad de posibilidades, a cada cual más abrumadora. ¿Se encontraba en una cárcel? ¿En un manicomio? ¿Podía ser algún tipo de broma? Las imágenes de la pesadilla no acababan de desvanecerse, unas visiones enloquecedoras, casi reales. Al evocarlas, sintió que el vello de su nuca se erizaba y que un escalofrío recorría su espalda. ¿Habría sufrido un ataque de nervios?

El sonido de la puerta al abrirse le sacó de su ensimismamiento, devolviendo su atención al aquí y al ahora. Una hermosa mujer entró en la estancia, seguida de un hombre oriental de escasa estatura. La mujer, morena y de largos cabellos negros, vestida con un traje de chaqueta en color azul oscuro, se acercó a la cama y le dedicó una larga mirada con sus ojos de color violeta. No debía tener más de treinta años, y su manera de moverse indicaba que estaba acostumbrada a llevar el control. A su lado, el hombrecillo de ojos rasgados, vestido con camisa blanca y chaleco y pantalón negros, se mantenía silencioso mientras clavaba sus ojos en las manos de Edward. Tuvo la impresión de que aquel sujeto era peligroso y que estaba expectante, esperando a que sucediese algo. El pánico volvió a pugnar por hacerse con el control de sus acciones, y tuvo que hacer un verdadero esfuerzo para no ceder a él. Ante el silencio de los recién llegados, decidió exigir respuestas.

*- ¿Dónde me han traído? ¿Qué ha ocurrido? ¿Qué lugar es éste? ¿Quiénes…?*
*- Señor Archer, estoy aquí para responder a todas sus preguntas – le interrumpió la bella desconocida –. Somos conscientes de que son muchas y será mejor hacerlo de una en una. Lo primero que necesito es que se calme.*
*- Estoy tranquilo – mintió Edward, intentando no sentirse intimidado por la actitud del hombrecillo que no le quitaba ojo –. Solo quiero que me digan qué ocurre y cuándo podré irme de aquí.*
*- Señor Archer… Edward. ¿Le importa que le llame Edward? – él negó con la cabeza – ¿Podría decirme qué recuerda de los sucesos de la pasada noche?*
*- ¿Quién demonios es usted? – contestó Edward, irritado por el tono condescendiente de la mujer - ¿Cómo sabe mi nombre?*
*- Sé todo lo que es necesario saber sobre usted, Edward – respondió ella endureciendo su expresión -. Puede llamarme Arianna. Cuando terminemos de hablar, podrá salir de aquí, pero ahora le recomiendo, por su seguridad, que continuemos con nuestra conversación.*
*- ¿Me está amenazando? ¿Quién demonios son? ¿Qué está ocurriendo aquí? – exclamó Edward, sintiendo que perdía los estribos.*

Una ira desmedida inundó la mente de Edward, impidiéndole razonar correctamente. Al mismo tiempo, una sensación de calor y de euforia recorrió cada fibra de su ser, haciéndole sentir más vivo de lo que jamás había estado. Un retumbar como de tambor empezó a latir en sus sienes y, casi sin ser consciente de ello, se arrojó sobre la mujer. El mundo pareció volverse loco a su alrededor, la habitación comenzó a girar y se encontró en el suelo, con el pie del oriental sobre su pecho, mientras le amenazaba con dos cuchillos ensangrentados. Cuando su mente se liberó del entumecimiento observó, horrorizado, que la sangre que goteaba de las hojas era suya. Bajó la mirada y gritó. El silencioso oriental le pateó la cara, haciéndole callar.

- Edward – dijo Arianna muy despacio, y cada una de sus palabras era como una amenaza de muerte –. Cálmese. Esa herida no puede matarle. Usted ya está muerto.

La mujer arrojó sobre la cama un periódico y unas fotos. Marcada con rotulador podía leerse una noticia: “Un muerto en el atraco a una gasolinera”. El artículo podría haber sido un suceso más de no ser por el nombre de la víctima: Edward Archer, de 26 años. Y a su lado, en las fotografías, podía verse una lápida: Edward Archer Robinson. Amado esposo y padre. 1988-2014.

*"El viaje más largo comienza con un solo paso."*

*Fong Tao Se, Goji del Templo Huelong*

Bienvenido a la clásica parte donde se explica qué es un juego de rol, de qué va este libro en general y definimos algunos términos que vamos a usar a lo largo de las páginas de este manual de reglas. Sí, sí, ya sabemos que cortan árboles para hacer papel y que casi nadie va a leerse esto, pero hay dos buenas razones para incluir este capítulo:

La primera es que siempre hay gente para la que este libro puede ser su iniciación al mundillo de los juegos de rol. No podemos dar por hecho que todos los lectores sean jugadores experimentados y, por eso, hay que dar una explicación detallada de cómo funcionan los juegos de rol en general y éste en particular.

La segunda es que vamos a intentar ofreceros una imagen muy básica del juego, amén de incluir las nociones principales del mismo dentro de un glosario al que podréis acceder cuando encontréis algún término específico en capítulos posteriores.

## DE QUÉ VA TODO ESTO

Este libro que tienes entre las manos es un juego de rol. Ahora viene la pregunta del millón: ¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es una mezcla entre un juego de tablero y una obra de teatro, pero sin tablero ni público ni guión establecido. Quizá suene un poco confuso. Probemos a explicarlo de otro modo. ¿Has jugado alguna vez a indios y vaqueros cuando eras un niño? ¿Policías y ladrones, tal vez? ¿Has dedicado horas a alguna aventura en tu ordenador? Entonces ya has jugado a rol. Un juego de rol es como una obra de teatro en la que varios amigos se reúnen en torno a una mesa, para interpretar unos personajes en el escenario de su imaginación. Como no todo el mundo visualiza las cosas de la misma manera, hay unas reglas para decidir qué es capaz de hacer cada personaje y cómo se desarrollan los acontecimientos. Y el encargado de aplicar esas leyes es el Director de Juego.

El Director de Juego es la persona que tendrá a su cargo el decidir la dirección de la historia que vais a interpretar, así como de encargarse de todos los personajes que los demás jugadores van a encontrarse en el escenario imaginario donde se desarrollará la acción. Es un papel gratificante, pero también muy laborioso. Los jugadores únicamente tendrán que decidir qué les apetece hacer en cada momento, ya sea para lograr cumplir los objetivos que se les hayan impuesto o para lograr sus propios fines personales.

¿Cómo se gana? En un juego de rol no hay ganadores ni perdedores. El objetivo no es que los jugadores derroten al Director de Juego ni viceversa. La finalidad es, simplemente, pasar un rato entretenido con tus amigos. Si hoy habéis logrado que vuestros personajes salgan con vida y habéis conseguido frustrar los planes de vuestros imaginarios oponentes, quizá el próximo día las cosas no salgan igual de bien. Por tanto, en un juego que nunca acaba, la victoria es algo relativo.

Precisamente esto último es lo más importante: la continuidad. Porque un juego de rol continúa y cada nueva historia enlaza con la anterior para convertirse en un relato de proporciones épicas.

Un relato en el que vosotros sois los protagonistas.

## QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR

Para jugar una partida hacen falta algunas cosas. Lo primero y más importante, necesitarás algunos amigos que estén dispuestos a pasarlo en grande. El número de personas que integre el grupo puede variar, aunque un numero entre cuatro y seis personas se considera lo ideal. Esto no significa que no pueda jugarse satisfactoriamente con dos o nueve jugadores, aunque un grupo muy numeroso puede resultar difícil de dirigir. Uno de vosotros se asignará el papel de Director de Juego y los demás serán los jugadores.

Lo segundo que necesitarás será una habitación para jugar, si es posible en un ambiente tranquilo. Algo de ambientación musical también puede ayudar a entrar en situación. Tener unos aperitivos y algunas bebidas a mano es recomendable e impedirá que los jugadores se levanten continuamente a buscar algo de picar.

Por último, los materiales. Papel, lápices, gomas de borrar, una pantalla para el Director de Juego (si no tiene ninguna puede parapetarse detrás de dos carpetas), dados de diez caras (a ser posible diez y uno de tono más oscuro que el resto), cartas de Sello (en el caso que queráis usarlas) y fotocopias de la ficha de personaje para cada jugador.

Con esto, algo de tiempo y ganas de divertirse, lo tenemos todo.

## QUÉ SON LAS CARTAS DE SELLO

Las cartas de Sello son una ayuda para los jugadores. Puedes usar las cartas de una baraja cualquiera o bajarte las cartas de Sello oficiales que te proporcionamos en ***www.akumastudio.com***.

¿Para qué sirven? ¿Son absolutamente necesarias? Las cartas de Sello se usan como contadores de referencia para declarar cuantos poderes se están activando o se mantienen durante un combate. Por supuesto, cada jugador puede declarar cada asalto y llevar de memoria la cantidad de Sello que ha activado o podéis usar cualquier otra cosa como contadores, incluso anotarlo en una hoja de papel.

## JUGANDO A AKUMA

Ahora que ya sabes qué es un juego de rol, vamos a centrarnos en el libro que tienes entre manos. A lo largo de estas páginas, vamos a presentarte las reglas para que puedas narrar o interpretar en el universo de Akuma.

Akuma es un juego de acción trepidante dentro una ambientación de terror moderno en una realidad oscura. No debemos confundirlo con terror gótico. Este último es un tipo de literatura que se basa en la estética, el melodrama y centra sus historias en los sentimientos melancólicos, lo decadente, lo ruinoso, con toques de erotismo. El terror moderno basa sus historias en un mundo en el que se entremezcla la realidad con elementos paranormales que intentan explicar, a través de la ciencia, lo inexplicable, y todo ello aderezado con altas dosis de violencia y acción trepidante.

Los personajes a los que interpretaréis se encontrarán atrapados en un mundo que desconoce la oscura realidad que se cierne sobre él, conocerán secretos innombrables y se encontrarán en una posición que no les permite quedarse al margen, ya que ellos mismos serán parte de la oscuridad primigenia que amenaza con engullirlo todo. Para sobrevivir necesitarán utilizar todo su ingenio y habilidad, aunque no estarán solos y tendrán a su disposición armas, tecnología, información y poderes sobrehumanos.

Y para lograrlo deberéis hacerlo juntos.

## EL MANUAL DE REGLAS

El manual de Akuma está dividido en dos secciones diferenciadas: la sección del Jugador y la sección del Director de Juego. La sección del Jugador engloba todas las reglas necesarias para crear y jugar con un personaje de Akuma, que incluyen la creación de personajes, descripción de poderes, armas, equipo y habilidades, así como las reglas básicas del sistema de juego y el combate. Esta parte comprende desde el ***Capítulo I*** hasta el ***IX***. Si vas a ser un jugador, se espera que leas estas reglas, aunque también las puedes ir dominando mediante su uso.

La sección del Director de Juego engloba toda la información referente al mundo de Akuma, así como consejos y reglas adicionales para ambientar y dirigir las partidas. Esta parte engloba desde el ***Capítulo X*** en adelante. Solo el Director de Juego debería estar autorizado a leer esta parte del libro y es absolutamente necesario que tenga una buena comprensión del funcionamiento del sistema así como de la historia y organización del mundo de Akuma. Un jugador responsable se abstendrá de acceder a esta parte, ya que él mismo se perdería la mayor parte de la diversión y podrá arruinársela a sus compañeros. Dicho queda.

## EL DIRECTOR DE JUEGO

Si vas a atreverte con el papel de Director de Juego, deberías tener en cuenta que es un trabajo mucho más laborioso que el de los demás jugadores. Tendrás que conocer e interpretar las reglas, mediar cuando haya conflictos y decidir el argumento general de la historia, improvisando cuando las acciones de los jugadores se salgan de la línea argumental que tengas preparada, cosa que ocurrirá más a menudo de lo que crees. Así pues, necesitarás ser creativo para poder escribir historias, elocuente para interpretar a los diferentes personajes con los que interactúen los jugadores y ecuánime para interpretar las reglas con justicia y equidad. Si consideras que posees estas cualidades, lee cuidadosamente las dos partes de este libro y relee aquellas que creas que no te han quedado suficientemente claras. Es un precio pequeño a cambio de lo que obtendrás, ya que el Director de Juego es, a todas luces, el Arquitecto del universo de Akuma. Todo en el mundo del juego, absolutamente todo, estará sujeto a tu más mínimo capricho. ¿Suena bien, verdad? Es aún mejor.

## LA MECÁNICA DE JUEGO

Todo lo que hemos explicado acerca del juego en sí y de todo lo necesario para jugar estaría incompleto sin una serie de reglas para definir qué es lo que un personaje puede hacer y qué no. A todos nos gusta ganar, es algo inherente a la naturaleza humana, pero eso no puede hacerse siempre ya que, en cualquier competición, sea un combate, una carrera o una discusión, ha de haber un primero y un último, un ganador y un perdedor. Para dilucidar eso existe el sistema de juego.

El sistema de juego está compuesto por una serie de reglas que combinan la lógica y el azar para obtener los resultados de cualquier posible acción de un modo bastante fiable. La suerte es un factor importante, después de todo hasta el mejor tirador del mundo puede tener un día malo, pero ni mucho menos influye más que la lógica. Esta última está representada por unas puntuaciones llamadas Habilidades y otras denominadas Características que dictan las guías con las que aplicaremos las reglas. La otra herramienta son los dados, con los que realizaremos la representación física del azar: las tiradas.

Existen cuatro tipos de tiradas de dado:

***Controles de Habilidad:*** son el tipo de tirada más común. Tiraremos tantos dados como la puntuación que tengamos en la Característica guía de la habilidad e intentaremos sacar un resultado por debajo del total de la misma. Esto se hará eligiendo entre los dados tirados los dos que prefiramos para obtener dicho resultado. Si la Característica es un 1, entonces no se podrá elegir y se lanzaran dos dados especificando cual marca unidades y cual las decenas. El resultado se llamará Efecto y será mejor cuanto más alto sea ya que, en ocasiones, el Director de Juego exigirá un Efecto Mínimo para que el control sea exitoso.

*Ejemplo: Edward intenta caerle bien a su compañero de entrenamiento, un tipo bastante extraño llamado Michael. Su habilidad de Encanto es de 60 y su característica de Mente (MEN) es 3. Tira 3 dados, obteniendo un 3, un 5 y un 8. Escoge un 58 que está por debajo de su habilidad y es el Efecto más alto posible. Tras intercambiar unos cuantos comentarios, los dos salen charlando amigablemente del Subnivel 2.*

***Pruebas de Resistencia:*** cuando un personaje tiene que resistir los efectos de un poder, los efectos de un hechizo o ciertos Parámetros de combate, deberá hacer una Prueba de Resistencia (***PR***) sobre alguna Característica exigiendo una dificultad para poder sustraerse a los efectos perjudiciales. La tirada se hará con los dados de la Característica y se sumarán los dos más altos para intentar superar la dificultad de la PR. Si la puntuación de la Característica es 1, solo se tirará ese dado. En este tipo de tiradas, las cifras obtenidas poseen su valor (de 1 a 10) con una excepción: los 6 pueden ser repetidos para sumar +6 al siguiente resultado. Sin embargo, los 6 solo podrán repetirse si son los dados escogidos.

*Ejemplo: Mike intenta gastarle una broma a Ed haciéndole una zancadilla delante de los otros novatos. Para evitar caerse, Edward debe pasar una PR REF10. Tira 4 dados (REF4) obteniendo 9,2,1,0 para un 19 con lo que frustra el intento con facilidad.*

***Duelos de Características:*** son el tipo de tirada que se usa cuando hay que enfrentar las características de dos personajes, por ejemplo para ver quién gana un pulso. Ambos hacen una PR de la Característica sin dificultad establecida. El que obtenga el mayor total, vencerá.

*Ejemplo: Tras tomarse unas copas en el área de esparcimiento de la Subestación de Entrenamiento de la Agencia, nuestros amigos le han echado el ojo a dos chicas, una morena oriental y una rubia con pinta de antipática. Michael reta a Edward a un pulso. El que pierda se queda con la borde. Michael tiene FUE 3 y obtiene 1,2 y 8, mientras Edward tiene FUE 2 y consigue un 3 y 9. Los totales son 10 contra 12, con lo que Edward aguanta el inicio y ejerce una mejor palanca, sorprendiendo a su colega. Segundos después, Mike está saludando a la rubia borde.*

***Tiradas Enfrentadas:*** son una variante del control de habilidad, en la cual dos o más personajes enfrentan sus habilidades para lograr algo. Puede ser un atacante y un defensor, alguien usando sigilo contra la percepción de su oponente, unos conductores intentando llegar antes a un sitio o cualquier cosa que enfrente los talentos de varias personas. El proceso es idéntico a los controles de habilidad, pero ganará el que saque el Efecto mayor.

*Ejemplo: De lo perdido, saca lo que puedas. Con ese pensamiento en mente, Michael decide seducir a la rubia para, al menos, pasar un rato divertido. Hará una Tirada Enfrentada de su habilidad de Encanto contra la Frialdad de ella, que está muy poco interesada en lo que el irlandés tenga que ofrecerle. Michael consigue un 32 mientras que ella logra un 60. Desde su mesa, Edward ve cómo la chica le derrama una jarra de cerveza sobre la cabeza a su amigo, antes de irse de allí muy ofendida. Esta no es la noche de Mike.*

Existen circunstancias especiales en el sistema de juego que serán tratadas en profundidad en el capítulo dedicado al mismo.

## UN CONSEJO IMPORTANTE

Antes de enfrentaros al proceso de la creación de personaje, es muy importante tener unas nociones mínimas del mundo en el que te adentras y de las reglas que lo conforman.

Si eres un jugador, familiarízate con el listado de términos comunes que encontrarás en la siguiente página. También sería bueno que dieras una lectura rápida a los arquetipos de personaje y a los poderes que posea el que más te atraiga. De esta forma, estarás informado de las considerables posibilidades que te ofrece el sistema de creación y todos ahorraréis tiempo a la hora de hacer las fichas.

Si eres el Director de Juego, tu responsabilidad es mayor y necesitarás conocer el mundo de Akuma además de las reglas. Nótese que decimos “conocer”, no aprender de memoria. No necesitas estudiar el libro, pero sí haberlo leído completo y asegurarte de comprender especialmente los conceptos referentes a la creación de personaje, de tal forma que puedas guiar a los jugadores durante la misma. Una vez conozcas bien el libro, tendrás una noción de dónde buscar cada regla.

Otra cosa que te aconsejamos como Director de Juego es introducir las reglas una a una. Por ejemplo, la primera vez que haya un combate intenta explicar a los jugadores como funciona lo más básico, Iniciativa, Ataque, Defensa y Daño. Ignora derribos, empujones, hemorragias y demás parámetros. Tras unos asaltos, con esos conceptos ya dominados, introduce el Parámetro Combo diciéndoles a los jugadores algo similar a: “*si te sobran 2 acciones,*

*golpea dos veces más a tu objetivo y ganas +2 dados tirados (+2L0)"*. Repite la mecánica hasta que veas que lo comprenden todos. Una vez logrado, es el momento de empezar a complicar las cosas. Enséñales cómo funcionan las PR (Pruebas de Resistencia) y ya solo queda que vayan experimentando con las Maniobras y los Parámetros de combo. Sin meterles prisa y resolviéndoles sus dudas, te sorprenderás de lo rápido que comprenderán el sistema.

Y, por supuesto, si alguna regla no os convence, ignoradla o modificadla. Se juega para divertirse y es vuestro juego. El único objetivo es pasarlo bien.

## UN EJEMPLO DE JUEGO

Para ilustrar todo lo que te hemos explicado, a continuación se incluye un pequeño fragmento de lo que sería una sesión de juego. Los antecedentes de la historia: los cuatro personajes jugadores, Edward, Crystal, Mitsu y Michael han sido enviados a investigar una serie de sucesos en una pequeña comunidad al sur de Italia.

A su llegada, tras encontrarse el lugar desierto, su contacto (una agente S2 llamada Heura) no estaba esperándoles, asi que han decidido entrar al pueblo amparados en la oscuridad de la noche.

Todo el proceso de tiradas de dados se ha obviado para dar más agilidad a la historia.

**Director de Juego (DJ en adelante):** Bajáis del coche. No veis ninguna luz en todo el pueblo y buena parte del tendido eléctrico está averiado, por lo que toda la zona está en unas condiciones de iluminación pésimas. Un suave viento sopla. Más adelante, en la oscuridad, escucháis un sonido seco y repetitivo, como el de una ventana mal cerrada golpeando una y otra vez. Blam... blam...

**Edward:** ¿No se ve a nadie?

**DJ:** Desde tu posición, echas un vistazo y no ves nada relevante. Ninguna señal de vida. Todo está desierto.

**Michael:** Joder, tíos. Esto no me gusta nada. Me recuerda a aquella vez en Managua.

**Mitsu:** Sí, es cierto. Nos tocó salir por patas y escapamos por los pelos. Un vestido de Versace precioso a la basura.

**Michael:** Es que solo a ti se te puede ocurrir llevar un vestido caro a una misión en un pueblo de mala muerte.

**Mitsu:** Un Versace no es un vestido caro, palurdo. Es elegante, con clase, pero no caro.

**Michael:** Si es tela y vale una pasta es caro y punto.

**Crystal:** No empecéis y dejad el parloteo. Si se nos acerca algo, me gustaría oírlo antes de que nos embosque.

**Edward**: (*Al DJ*) Yo utilizo mis sentidos aumentados para ver si puedo localizar algo extraño.

**DJ:** Una buena idea. Te parece que el viento trae un olor familiar, algo ligero pero inconfundible. El olor de la sangre.

**Edward:** Intento seguirlo. Chicos, huelo sangre. Sacad las armas y estad en guardia. Vamos a ver de dónde viene.

**Michael:** Yo mejor me quedo aquí vigilando el coche por si las moscas. Si ocurre algo gordo, avisadme por el comunicador y entro a saco con el coche.

**Mitsu:** (*Desenvainando la wakizashi que lleva a la espalda, oculta por su larga melena negra*) El coche puede cuidarse solo. Vamos todos juntos que esto tiene muy mala pinta. Si hay jaleo me sentiré mejor teniéndoos a ti y a tu Stormblazer al lado que a varias calles de distancia.

**Michael:** (*Haciendo una mueca*) Yo también te quiero, compañera. (*Al DJ*) Saco la Stormblazer y voy atento a todo.

**Edward:** Andando.

**DJ:** Dejando atrás el coche, os adentráis en la oscuridad. Edward abre la marcha, mientras olisquea el aire siguiendo el rastro. Tras él van Mitsu y Crystal y cerrando la marcha va Michael amartillando su calibre .55 especial. El ruido seco continúa rompiendo el silencio. Notáis un ligero movimiento furtivo en un callejón a vuestra izquierda.

**Michael:** ¡Disparo!

**DJ:** Aciertas de lleno a la primera. Con un maullido agónico, el gato sale despedido en dos direcciones diferentes, salpicando la mitad del callejón de sangre. El eco del disparo se desvanece momentos más tarde.

**Crystal:** Genial. Ahí va nuestro factor sorpresa. Gracias Mike.

**Michael:** Ese bicho podía ser un espía. Mejor muerto que vivo.

**Mitsu:** Por si acaso subo al tejado de la casa más cercana de un salto y compruebo que nada se acerque.

**DJ:** Desde tu posición, sigues sin ver nada más que calles desiertas. El viento arrecia un poco y el sonido se hace más fuerte.

**Edward:** Ese ruido me está poniendo de los nervios. Será mejor que nos demos prisa. Si hay algo cerca va a estar en guardia, así que el sigilo no nos va a valer de nada.

**Mitsu:** Bajo y me uno a ellos.

**DJ:** Edward acelera el paso y avanzáis por las calles desiertas hasta llegar a una iglesia bastante destartalada. La puerta principal está entreabierta, como invitándoos a entrar, y una de las ventanas superiores está abierta, y es la causa del ruido que se escucha al ser empujada una y otra vez por el viento. No veis luz en el interior: (Señalando a Edward) El rastro viene de dentro.

**Edward:** Saco la linterna. Pistola en la derecha, linterna en la izquierda. ¿Tengo la sensación de que la iglesia está sellada?

**DJ:** En absoluto, no notas Kekkai (barreras) en la zona.

**Michael:** Hago lo mismo que él y patada a la puerta. Con mi fuerza debería de abrirla sin problemas. Si algo se mueve y no parece humano, me lío a tiros. Si lo parece, le digo que se esté quieto o lo reviento.

**DJ:** La puerta se abre de par en par. Hacéis un barrido con las linternas, apartando las tinieblas del interior. La iglesia está completamente destrozada y dentro parece que ha tenido lugar una batalla campal. Los cuerpos despedazados de al menos cinco hombres bastante corpulentos están repartidos por toda la capilla, entre los restos de los bancos. La sangre ha salpicado las paredes e incluso las imágenes sagradas.

**Michael:** ¡Mierda, mierda! Me aseguro que no queda nada vivo por aquí.

**Edward:** Enfoco alguno de los cadáveres. ¿Qué aspecto tienen?

**DJ:** Al hacerlo, localizas un torso que conserva los brazos y ves la gabardina que llevaba. Una gabardina azul y blanca con una cruz carmesí estilizada bordada en el antebrazo.

**Crystal:** ¿Cruces Rojas? Esto se pone feo. Me pongo las gafas de visión nocturna y activo mi sentido del peligro.

**Michael:** Joder, lo mejor es que volvamos al coche. Lo que se haya cargado a estos tipos debe seguir por aquí. Y esta peña no se anda con chiquitas, son tíos duros.

**Edward:** El Exorcista que venía con este grupo no está entre los muertos. Sea lo que sea es muy poderoso. (*Recibe una nota del DJ*)

**Michael:** (*Al ver la cara que pone el jugador de Ed al leer la nota*) Fantástico, más problemas. Pirémonos y dejemos todo esto para la Ordo Exorcista. Estamos en Italia y juegan en casa. O por lo menos, pidamos refuerzos pero no me digas que vamos a meternos en este fregado.

**Edward:** No te preocupes, no vamos a ir a buscar a esa cosa.

**Michael:** Genial. Vamos a por refuerzos.

**Edward:** Creo que no. (*Al DJ*) Me arrojo sobre ellos y los aparto de la entrada de la iglesia. Uso Agilidad Akuma para obtener Acciones extra si es necesario. Giro dos sellos.

**DJ:** Los ojos de Edward se vuelven anaranjados y empiezan a brillar mientras se mueve con una velocidad cegadora, para apartaros de la puerta de la iglesia, décimas de segundo antes de que vuestro coche se estrelle allí y derrumbe buena parte de la fachada. Crystal se pone a salvo al ser avisada del peligro por su sexto sentido. Mientras os incorporáis, veis una forma gigantesca que sale de la oscuridad y avanza hacia vosotros, gruñendo. Parece que el causante de toda esta destrucción acaba de dar con vosotros.

**Michael:** ¡OH, MIERDA!

# GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS

A lo largo de este libro utilizaremos una terminología específica que definirá ciertos conceptos relativos al sistema de juego, incluyendo abreviaturas. Aunque cada uno de ellos será explicado en la sección correspondiente, aquí exponemos una breve reseña de la mayoría, que puede servir como toma de contacto y base de consulta.

**Acción Activa:** Una acción que requiere de esfuerzo, concentración y la intención activa de realizarla.

**Acción Pasiva:** Una acción que requiere un mínimo de concentración, atención y muy poco esfuerzo. Un personaje puede realizar tantas por asalto como su MEN.

**Acción Reactiva:** Una acción que representa los actos reflejos y que se realiza más por puro instinto que por voluntad. No requiere el gasto de Acciones en absoluto, ni ganar la Iniciativa para utilizarla.

**Aguante:** La capacidad natural de un personaje para encajar daño.

**Akuma:** En japonés, demonio. Se trata de un humano infectado por un demonio que le dota de poderes sobrenaturales. También define a la mayor parte de los oponentes que encontrarán los jugadores.

**Alcance:** La distancia a la que es efectiva un arma de fuego, proyectil o arrojadiza.

**Armadura:** La capacidad de un personaje para resistir el daño. Es proporcionada por hechizos o poderes.

**Armadura Artificial:** La capacidad artificial de un personaje para resistir el daño. Es proporcionada por materiales artificiales.

**Arquetipo:** La categoría general a la que pertenece el personaje.

**Asalto:** Intervalo de 6 segundos en el que se pueden efectuar una serie de acciones específicas.

**Bioenergía:** La fuente de poder de los Esper, con la que pueden activar sus poderes. Se mide en Puntos de Bioenergía **(PB)**.

**Bonificador:** Una puntuación positiva que se añade a la habilidad o al Efecto de la misma.

**Cadencia (CAD):** La cantidad máxima de disparos que puede efectuar un arma en un asalto.

**Características:** Parámetros que definen en qué campos destaca un personaje y en cuáles está limitado.

**Carga:** La cantidad de peso que es capaz de levantar un Personaje. Depende directamente de su FUE.

**Carrera:** Movimiento superior al Paso, requiere una Acción Activa.

**Combo:** Combinación de ataques que efectúa un personaje para herir a otro, formado por la unión de diferentes Parámetros de Combo.

**Dado (D):** La unidad con la que calcula la cantidad de dados de 10 caras que se usan para cualquier tirada. Suele ir precedido de un número, que indicará la cantidad de dados empleados. Por ejemplo, 2D indicaría 2 dados. En ciertos tipos de tirada, cuando va en mayúscula **(D)** indica que el dado es guardado y cuando lo hace en minúscula **(d)** indica que solo se tira pero no se guarda.

**D10:** Dado de diez caras.

**Daño:** La cantidad de heridas potenciales que puede causar un ataque. Se especifica en un código de daño. Por ejemplo, 4L2. El primer dígito indica el número de dados tirados, y el segundo los que se aplican como puntos de daño. En el ejemplo, 4 dados tirados Limitados a 2 dados guardados (4L2).

**Daño Elemental:** Un tipo de daño procedente de fuentes elementales. Cada uno provoca sus propios Estados Alterados.

**Daño Maldito:** Un tipo de daño que es mucho más difícil de curar o regenerar.

**Daño Sobrenatural:** Un tipo de daño con el que se puede afectar a ciertos tipos de criaturas inmateriales.

**Debilidad:** Una vulnerabilidad a una situación o a un tipo de daño, que debilita a un personaje.

**DP:** Defensa Pasiva.

**Efecto:** El resultado de una tirada de habilidad.

**Efecto Crítico:** Cuando un jugador obtiene con sus dados la puntuación exacta de su habilidad, habrá obtenido este resultado. La tirada se considera un éxito y en combate causa efectos adicionales.

**Efecto Crítico Maestro:** Efecto crítico efectuado por alguien que posee una PDA o PDD superior a 99, mucho más mortal que un Efecto Crítico normal.

**Efecto Mínimo (EfMin):** La cantidad de Efecto que se requiere para realizar ciertas acciones y que debe de superarse para lograr un éxito.

**Elemento:** Uno de los cinco elementos que componen todo: Agua, Fuego, Madera, Metal o Tierra.

**Elemento Violento:** Uno de los cinco elementos que descomponen o destruyen; Fuego Infernal, Polvo, Podredumbre, Vacío o Veneno.

**Enderezar Sello:** Desactivar uno o más poderes para cerrar el Sello y disponer de él para futuros usos.

**Entrenamiento:** Un parámetro que proporciona bonificadores a las puntuaciones pasivas de combate.

**Escena:** El intervalo de tiempo necesario para efectuar algo concreto, como puede ser una cena o el asalto a una base enemiga.

**Esper:** Una alteración de ser humano con ADN atlante dotado de enormes poderes psíquicos.

**Estados Alterados:** Una serie de estados que son provocados por ciertas clases de ataques y que causan algún tipo de penalización o daño al personaje afectado.

**FUE:** Fuerza, una de las características físicas.

**Fuente de Poder:** La fuente de la que extrae su energía sobrenatural un personaje. Puede tratarse de Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

**Fundido en Negro:** El intervalo de tiempo entre dos escenas que resulta irrelevante a efectos de juego, como es pasar la noche, un viaje sin incidentes o una espera de varias horas.

**Girar Sello:** Activar uno o más niveles de Sello para utilizar poderes, debiendo consumir 1 punto de Poder Akuma por asalto.

**Habilidades:** Una serie de puntuaciones que indican qué conocimientos ha adquirido el personaje a lo largo de su vida.

**Iniciativa (Ini):** Puntuación que define quién es el primero en actuar en un asalto.

**Kekkai:** Una clase de hechizos que crean barreras contra seres sobrenaturales. También se usa esta palabra para definir dichas barreras.

**Ki:** La fuente de poder de los Onmyoji y los Ronin, con la que pueden activar sus poderes.

**Kidou/Madou:** Representan la magia, las disciplinas metafísicas que permiten a un personaje usar hechizos de uno o más elementos.

**Malas Noticias:** Cuando un personaje obtiene tres o más 0 en su tirada de dado, habrá cometido una pifia.

**MEN:** Mente, una de las características mentales.

**Modificador:** Una puntuación positiva que se añade a la puntuación de la habilidad.

**Movimiento:** Capacidad de desplazamiento de un personaje.

**Niveles de Salud:** Una serie de cantidades de PG que definen la gravedad de las heridas de un personaje.

**Número de la Bestia:** Cuando un jugador obtiene tres 6 en los dados, obtiene un éxito crítico.

**Ofuda:** Pequeña tira de papel con sutras dibujados sobre ella que usan los Onmyoji para crear efectos sobrenaturales.

**Onmyoji:** Un humano entrenado en el camino del Onmyodo, especializado en la destrucción de demonios.

**Paso:** Movimiento gratuito que puede efectuar un personaje en un asalto. Equivale a sus REF.

**Parámetro de Combo:** Acciones que pueden activarse en combate para provocar diferentes efectos.

**PDA:** Probabilidad De Ataque. El porcentaje de habilidad con habilidades de armas. Se emplea para realizar Ataques.

**PDD:** Probabilidad De Defensa. El porcentaje de habilidad con habilidades de armas. Se emplea para realizar Defensas.

**Penalizador:** Una puntuación negativa que se sustrae a la habilidad o, muy raramente, al Efecto de la misma.

**PNJ:** Personaje No Jugador, interpretado por el Director de Juego.

**PJ:** Personaje Jugador, el personaje interpretado por uno de los jugadores.

**Poder:** Un talento sobrenatural que permite a un personaje efectuar acciones sobrehumanas.

**Poder Akuma:** La fuente de poder de los Akuma, con la que pueden activar ciertos poderes.

**Poder Innato:** Un talento innato que recibe un personaje jugador de forma gratuita durante la creación.

**POT:** La unidad que representa el poder de una entidad que se enfrente o interactúe con los personajes jugadores.

**Potencia de Hechizo (PH):** Determina el poder que posee una criatura al emplear un Kidou.

**Prueba de Resistencia (PR):** Una tirada que se efectúa para resistir los efectos de un poder o hechizo, que está basada en una habilidad, pero que puede hacerse incluso careciendo de ella.

**Puntos de Experiencia (PX):** Sirven para mejorar el personaje.

**Puntos de Estructura (PE):** La cantidad de daño que puede soportar una estructura u objeto.

**Puntos de Fatiga (PF):** Miden el cansancio del personaje y le proporcionan la energía para ejecutar ciertas proezas.

**Puntos de Golpe (PG):** La cantidad de daño que puede soportar el personaje.

**Puntos de Poder:** Forma de referirse al conjunto de puntos de poder Akuma, Ki y Bioenergía.

**REF:** Reflejos, una de las características físicas.

**RES:** Resistencia, una de las características físicas.

**Salto:** La cantidad base en metros que un personaje puede saltar, ya sea en altura o longitud.

**Sello:** La unidad mínima de energía para activar un poder Akuma u Onmyoji. Se representa por una serie de cartas que se giran o enderezan según se empleen o se liberen.

**Shikigami:** La fuente del poder de los Onmyoji, consistente en la esencia de un Akuma encerrada en un objeto.

**Sorpresa:** Un objetivo sorprendido no puede tomar acciones durante el asalto de sorpresa aunque sí podrá defenderse; además su atacante obtendrá una mejora natural de +10 al Efecto de su tirada de Ataque.

**Sprint:** La máxima velocidad que puede alcanzar un personaje, poniendo toda su energía en la carrera.

**Tabla de Combate:** Una tabla que representa una serie de estilos que puede adquirir un personaje para combatir.

**Tirada de Dado:** Lanzar una cantidad de dados para obtener resultados aleatorios.

**Tirada Enfrentada:** Una tirada de Control que requiere sacar más que el oponente. Quien obtenga el resultado más alto, es el ganador del enfrentamiento.

**Usuario de Kidou/Madou:** El requisito que debe poseer un personaje para utilizar de forma adecuada hechizos y rituales mágicos.

**VOL:** Voluntad, una de las características mentales.

**Zenryoku:** El arma que potencia las capacidades sobrenaturales de los Ronin y Shinsengumi.



## RESUMEN DE CREACION DE PERSONAJE

### 1. Elige Concepto y Arquetipo.

**¿Qué idea base tienes de tu personaje? ¿Qué piensas que podrá hacer? ¿Será un Akuma, un Agente Esper, un Onmyoji o un Ronin? Lee los Arquetipos (pags. 14 a 24) para decidir qué es lo que más te atrae.**

### 2. Reparte Características.

**Consulta las págs. 11 y 12 para repartir los puntos de Características según el Arquetipo elegido. En la descripción de los Arquetipos tienes algunas recomendaciones. Si eres Ronin, reparte puntos en tu Zenryoku (pág.78).**

### 3. Aplica el Arquetipo, Fuente de Poder y Debilidades.

**Elige poderes innatos como se especifica en la pág. 13. Toma nota de tu Fuente de Poder y ten en cuenta qué Poderes Mayores y Menores podrás elegir más tarde. Si eres Onmyoji elige tu Elemento Guardián. Los Akuma deciden sus Debilidades y elevan su puntuación de Sello en consecuencia. Los Onmyoji pueden tirar en la Tabla de Defectos del Vínculo (pág. 71).**

### 4. Historial y Ventajas.

**Tira, si lo deseas, hasta tres veces en la tabla (pags. 26-30). Si al menos dos tiradas son negativas, puedes hacerlo por cuarta vez. Si las cuatro son negativas, vuelve a tirarlas todas. Elige tres puntos de Ventajas (págs 31-33).**

### 5. Comprar Habilidades.

**Aplica una base de 40 a seis Habilidades. Dispones de 200 puntos más 50 por cada punto de MEN entre las habilidades, teniendo en cuenta las bases, sin poder superar 80 en ninguna habilidad. Si eres Esper y posees el poder Procesador puedes comprar Especializaciones por 10/30 puntos. Los Ronin disponen de Especializaciones familiares. Puedes consultar la pág. 34 para cualquier duda al respecto. Si alguna tirada de Trasfondo modifica una habilidad, aplícalo en la ficha en la casilla Bono.**

### 6. Estilo y Tablas de Combate.

**Elige tu Estilo de Combate en la pág. 93. Tras hacerlo, vete al *Capítulo IV* para elegir un Nivel 1 de Tablas de Combate a tu elección.**

### 7. Poderes.

**Toma nota de tus poderes básicos. Escoge Poderes Menores y Mayores, Ofuda o Técnicas Rikaijutsu. Los personajes que poseen Usuario de Kidou adquieren tantos niveles de Maestría de hechizos como su puntuación en Con. Ocultismo y en su Elemento Guardián si adquiere el Con. Kidou adecuado (ver *Capítulo VI*).**

### 8. Entrenamiento.

**El grupo dispone de 100 puntos por jugador para mejorar habilidades hasta un máximo de 50%. Pide conformidad al Director de Juego antes de utilizarlos. Además, puedes incrementar la Maestría de una habilidad de combate en +20 (sin superar 80), sumar +20 a Desarrollo Físico o adquirir el Nivel 2 de la Tabla de Combate elegida o un Nivel 1 de una nueva.**

### 9. Retoques finales.

**Dale un poco de color al personaje. En los *Capítulos II y III* hay información para hallar las Características secundarias y para rellenar en tu ficha los aspectos referentes al combate. Sigue las instrucciones de dichos Capítulos o pídele al Director de Juego que te ayude. Suele ser una buena idea que todo el grupo de juego rellene esta parte a la vez, para familiarizarse con las Bases del combate y que el Director de Juego pueda resolver las dudas que puedan surgir.**

# CAPÍTULO I
# CREACIÓN DE PERSONAJES



Edward entró en el ascensor. En el reflejo del espejo del interior, un tipo con el pelo castaño claro y expresión amargada le devolvió la mirada. Tras un mes en la Agencia, el lugar ya le resultaba familiar, con sus paredes grises y asépticas, sus estrictas reglas y sus horarios. Echaba de menos a Amy y al pequeño Eddie, pero mientras siguiera vivo podría asegurarse que estuviesen a salvo. Arianna había sido muy clara al respecto: si aceptaba trabajar para ellos, no solamente estaría salvando vidas y trabajando por el bien común, sino que su familia cobraría una generosa "póliza de seguros" que garantizaría su bienestar. Realmente no tuvo que pensarlo, aceptó sin miramientos. Si tan solo pudiera verlos una vez más, volver a coger a su hijo en brazos, acariciar el cabello de Amy…

*- Un penique por tus pensamientos, guapo.*

La mujer cuya voz le había sacado de su ensoñación era una altísima belleza pelirroja de largas piernas y vestido tan ajustado que no dejaba espacio a la imaginación. Sus pechos eran con diferencia los más grandes que Edward había visto jamás y contrastaban con la delgadez de su cintura. La joven le sonreía con una expresión entre divertida y estúpida.

*- Déjalo. No estoy de humor para tus juegos, Michael.*
*- ¿Cómo lo has sabido?* – dijo la mujer con entonación de barítono mientras sus facciones comenzaban a cambiar *–. ¡Es imposible, no había forma de que te dieras cuenta!*
*- Mike, cualquier mujer con esas medidas se partiría por la mitad.*
*- No en mis sueños, amigo. Venga, pulsa el botón de una vez. Quiero escuchar algo de música, fumarme un pitillo y leerme un par de revistas.*

La mujer se había transformado en un hombre en la treintena, con el pelo largo recogido en una coleta y unos vivarachos ojos negros, aunque la expresión divertida se mantenía inalterable. Iba vestido con el mismo uniforme marrón rojizo que llevaba Edward, con la diferencia de que parecía más ajustado. Edward se dio cuenta, con cierta incomodidad, de que la ropa era parte del propio cuerpo de Michael, dicho de otra forma, que estaba desnudo. El ascensor cerró sus puertas y comenzó a descender hacia el subnivel 4: Alojamientos; sin embargo, se detuvo en el segundo. Una joven rubia de ojos azules y expresión seria esperaba al otro lado y entró al elevador saludándolos con una levísima inclinación de cabeza.

*- Buenos días, Crystal* – saludó Edward educadamente.
*- Edward…* - respondió a la cortesía la joven, tras lo cual miró al otro ocupante con frialdad – *Cerdo…*
*- A ti te dejo llamarme como quieras* – respondió Michael con una mueca –*¿Cómo lo haces para estar más buena cada día?*
*- Michael, te sugiero que uses tu capacidad de cambiar de forma para crearte un cerebro más grande. Con el que tienes no puedes pensar y hablar al mismo tiempo.*
*- Wooow, vaya despliegue de medios, cerebrito. ¿Te ha hecho falta tu coeficiente de 400 para insultarme o le has leído la mente a Ed?* – contestó adoptando un ofendido tono de falsete -*. ¿Sabes una cosa? Que no me hace falta un cerebro como el tuyo cuando tengo…*
*- Ya hemos llegado* – interrumpió Edward a propósito mientras tomaba del brazo a la chica – *Crystal, ¿puedes explicarme unas dudas que tengo sobre Protocolos? Me resulta muy pesado aprendérmelos todos y algunos me parecen bastante parecidos.*
*- Realmente son unas reglas muy sencillas, Edward* – respondió ella mirándolo con sus ojos inexpresivos *–. Deberías intentar las técnicas de meditación que te comenté, te serían de gran ayuda para aumentar tu retentiva.*
*- Quizá lo haga, aunque no soy nada bueno en ese tipo de cosas* – dijo Ed rascándose la cabeza con aire despreocupado *–. ¿Podrías echarme una mano después del entrenamiento de combate?*
*- No estoy familiarizada con todos los coloquialismos humanos. Por el contexto entiendo que "echar una mano" significa que me estás pidiendo ayuda acerca de la comprensión y memorización de los Protocolos, ¿no es así?* - respondió la joven.
*- Ehhh... sí, eso es.* - asintió Edward algo descolocado por la ingenuidad que en ocasiones desprendían las respuestas de Crystal. Resultaba extraño que alguien con una inteligencia como la suya desconociera cosas tan comunes.

Los dos avanzaron por el pasillo de paredes grises charlando animadamente. Tras ellos, la inconfundible figura del Señor Spock les seguía, despertando miradas de extrañeza en los pasillos de la zona de alojamiento. Se acercó a uno de los novatos y le preguntó mientras hacía una V con sus dedos corazón y anular:

*- Larga y próspera vida, novato. ¿Tienes un pitillo?*

*"A partir de ahora, usted juega bajo nuestras reglas."*

*Ariana de Valentino, Directora Ejecutiva de la Agencia*

## EL CONCEPTO DE PERSONAJE

Como jugador de Akuma, lo primero que necesitarás saber es cómo crear tu personaje. Primera pregunta: ¿qué es un personaje? Es el alter ego con el que vas a introducirte en el mundo de Akuma, un individuo ficticio al que dotarás de inteligencia, personalidad, deseos, defectos, vicios y virtudes. En resumen, es un personaje al que interpretarás y del que dependerá el que te diviertas en las sesiones de juego. Por eso, te recomendamos encarecidamente que pongas todo tu interés a la hora de crearlo. Si tu personaje no te resulta atractivo tanto a ti como a tus compañeros, la experiencia resultará mucho menos satisfactoria y gratificante.

Todos los personajes disponen de una serie de parámetros numéricos, llamados Características y Habilidades, que indican lo buenos o malos que son haciendo según qué cosas. Como jugador, querrás que todos sean lo más altos posible pero, al igual que en la vida real, no puedes ser bueno en todo. Tendrás tus puntos fuertes y tus puntos débiles. Por ello, es una buena idea que antes de crear vuestros alter egos, todos los jugadores mantengáis una pequeña charla que ayude a decidir qué rol jugará cada uno en el grupo. Si sois cinco y todos jugáis con unos asesinos altamente especializados en todas las habilidades de combate, podríais encontraros en graves problemas ante una partida enfocada a la investigación o en ambientes sociales. Lo ideal es que dispongáis de alguien capaz de hacer frente a cada tipo de situación y, si es posible, un sustituto para esa persona. Así, todos tendréis vuestro momento de gloria y os resultará difícil encontraros en situaciones complicadas o frustrantes.

Un error muy común en los jugadores principiantes y en algunos jugadores experimentados es juzgar un personaje únicamente por los valores numéricos. Quienes hacen eso, ni contribuyen a mejorar el ambiente de la partida, ni logran que sus personajes encajen en la trama. Un jugador que realmente quiera crear un personaje importante enfocará parte de sus esfuerzos en ir más allá de las puntuaciones y detenerse a dedicar tiempo al trasfondo. ¿A qué llamamos trasfondo? Simple y sencillamente a la personalidad y a las vivencias pasadas del personaje. Un agente dedicado a matar todo Akuma que se cruce en su camino y a cumplir las misiones no sería una persona, tan solo un arma. La interpretación es una de las partes más importantes de los juegos de rol y, sin una buena base de personalidad, tu personaje no será real. Tienes que tener en mente cómo se comportará ante ciertas situaciones, si hay cosas a las que teme, a qué le da mayor y menor valor y, por supuesto, cuáles fueron sus orígenes. ¿Tiene familia? ¿Amigos? ¿Estaba casado o tenía algún tipo de relación sentimental? Estas cosas son importantes porque, por un lado, te dan una base para entender cómo se sentirá en diversas ocasiones y, por otro, le proporciona al Director de Juego una valiosa información con la que puede enriquecer la trama en la que os veréis envueltos. Podrá personalizar vuestro mundo. Sentiréis que realmente sois parte de él y no un simple decorado.

Lo primero que has de decidir es qué clase de personaje vas a interpretar. ¿Se trata de un Akuma, de un agente Esper, de un Onmyoji o de un Ronin? Los Akuma son humanos que han sido infectados por un demonio, pero que la Agencia (u otra entidad, si el Director de Juego así lo estima) ha sellado antes de que consuma la humanidad del anfitrión, integrándolos en sus filas. Los Esper son humanos creados genéticamente en los laboratorios de la Agencia, que poseen una serie de capacidades mentales innatas que los hacen auténticos superhombres. Por último, los Onmyoji y los Ronin son agentes libres que han sido entrenados en enseñanzas ancestrales para enfrentarse a los Akuma que se ocultan entre la Humanidad, aunque cada organización posee su propio *modus operandi*.

Sea cual sea el tipo de personaje al que vas a interpretar, tendrás que responder a una serie de preguntas iniciales. ¿Qué tipo de poderes desarrollará? ¿Qué cosas sabe hacer? ¿Es un combatiente o un erudito? ¿Cuál es su aspecto? ¿Qué ambiciones tiene? ¿Sirve a la Agencia (en el caso de trabajar para ellos) fielmente o aspira a escapar en algún momento?

Piénsalo todo con calma y toma algunas notas. Te servirán de guía a la hora de ir decidiéndote entre las diferentes opciones que se te irán presentando.

*Ejemplo: Para hacernos a la idea de cómo crear un personaje, vamos a ir generando uno de ejemplo. Lo primero que hay que hacer es desarrollar un concepto y un trasfondo. Se tratará de un personaje masculino, un tipo responsable, equilibrado y con madera de líder. Como clase de personaje, un Akuma es lo que más nos llama, así que elegimos hacer uno que trabaje para la Agencia. Sus poderes serán los necesarios para el protagonista de una historia, así como sus habilidades estarán enfocadas a ser un buen agente y saber lo necesario para proteger a los demás. Su aspecto será el de un hombre joven, unos 26 años, con el pelo castaño muy claro, normalmente con cara de enfado y vestido de modo informal. Sus ambiciones son salvaguardar a su familia, por lo que debe mantenerse alejado de ellos ya que no sería más que un peligro. Esto le hace pensar mucho en ellos, lo que es la causa de su perpetua cara de pocos amigos. Aun así, es un tipo noble y digno de confianza, bastante sociable y que hace amigos con bastante facilidad, aunque tenga miedo de perder el control. En breve continuaremos creando a Edward.*

## LAS CARACTERÍSTICAS

Al crear tu personaje, los primeros parámetros que necesitarás definir son sus Características físicas y mentales, que conformarán las bases con las que sabremos en qué aspectos es bueno el personaje y en cuáles está más limitado. Unas personas son más fuertes o atléticas que otras, al igual que hay gente más inteligente o decidida que la media. Este tipo de potencial lo representaremos mediante unos valores numéricos llamados Características, que oscilan entre unas puntuaciones de 1 a 5. A mayor puntuación, mejor será el personaje en todas las competencias que tengan que ver con dicha Característica.

¿Cuáles son las Características de las que hablamos? Son cinco, tres físicas y dos mentales, y van descritas a continuación, dando una idea general de en qué influyen:

**FUE:** Fuerza, la capacidad para levantar pesos, arrojar, golpear. Todo lo que implique potencia muscular, incluyendo el combate cuerpo a cuerpo, está representado por esta característica. El combate por FUE es de un tipo brutal, enfocado a causar grandes daños con la menor cantidad de golpes.

**REF:** Reflejos, agilidad, velocidad de movimiento. Todo lo que implique movimiento, coordinación muscular, rapidez, incluyendo la iniciativa, la reducción de daño, las acciones por asalto y el combate cuerpo a cuerpo, así como el combate a distancia, está representado por los reflejos. El combate por REF está enfocado a tener mayores probabilidades de dañar al adversario mediante habilidad más que por brutalidad.

**RES:** Resistencia, aguante. Todo lo que implique aguantar daño, dolor, resistirse a la destrucción, incluyendo los puntos de heridas y la regeneración. Los personajes de Akuma son capaces de regenerar las heridas a gran velocidad y una resistencia alta mejora dicha capacidad.

**VOL:** Voluntad, poder, lo sobrenatural. Todo lo que represente una fuerte conexión con las fuerzas sobrenaturales, influir en la realidad con la fuerza de tu voluntad o de tu fe, incluyendo la cantidad de poderes iniciales de que dispone un personaje y

cuántos es capaz de activar en el mismo asalto, todo está basado en esta Característica. Tiene que ver con el total de puntos de Poder que posee el personaje, muy útiles para permanecer vivo.

**MEN:** Mente, inteligencia, percepción, carisma. Todos los aspectos del almacenamiento y uso de información, incluyendo los puntos de habilidad, están basados en esta Característica. También influye en la iniciativa, las acciones por asalto, la capacidad de aprendizaje, los puntos de Poder y el combate a distancia, tanto con armas de fuego como con ataques sobrenaturales, al igual que en la potencia de los poderes Esper. El combate a distancia de MEN se basa principalmente en disparos apuntados.

Como hemos dicho antes, las puntuaciones de las Características oscilan entre 1 y 5. ¿Qué significan estas cifras? La ***Tabla 1*** ofrece una orientación acerca de sus equivalencias.

Además de esas Características, los personajes Akuma poseen una sexta Característica llamada Sello, que es la que delimita la cantidad de poder Akuma que son capaces de liberar sin perder completamente su identidad humana. Los Onmyoji también la poseen y representa el poder de su Shikigami, el demonio que es la fuente de su poder.

## ASIGNANDO LAS CARACTERÍSTICAS

Una vez entendido lo que significan las Características, es el momento de asignarles puntuaciones. Este proceso no está regido por el azar, dando al jugador todo el control acerca de la base sobre la que construirá su personaje. Dependiendo de qué clase de personaje vayas a crear, el sistema de reparto de puntos varía ligeramente. Hay que tener en cuenta que las Características, con la excepción del Sello, nunca podrán ser incrementadas excepto mediante la adquisición de poderes y que los costes de reparto serán punto por punto. El límite en la asignación es de 4 y el mínimo es 1. Una puntuación de 5 solamente puede adquirirse mediante poderes.

Las cuatro variantes de los sistemas de creación (Akuma, Esper, Onmyoji y Ronin) se explican a continuación:

**PERSONAJES AKUMA**: Reparte 13 puntos entre las Características, incluído el Sello. El Sello empieza siempre con una base gratuita de 1 y puede incrementarse posteriormente hasta en 3 puntos más eligiendo Debilidades, pero no podrá superar el 4 en forma alguna. Si no deseas adoptar Debilidades puedes sacrificar los puntos de tus Características físicas o mentales para disponer de una buena puntuación, pero eso debilitará mucho a tu personaje en ciertos campos. La mejor opción es dejar el Sello en 1 y después elegir varias Debilidades. Por supuesto, nada impide que empieces con Sello 1, aunque tus capacidades sobrenaturales se verán enormemente mermadas. En cada Arquetipo te damos algunos consejos en cuanto a qué Características son apropiadas para él.

**PERSONAJES ESPER:** Reparte 13 puntos entre ellas, con un límite de 1 en FUE, RES y REF. Los puntos sobrantes proporcionan Poderes Innatos extra que mejoran mucho el potencial de los agentes. Así pues, un personaje puede tener un 4 en MEN y VOL y 2 puntos sobrantes para poderes innatos, o reducir dichas Características para obtener una mayor cantidad de los mismos. Obviamente, el tipo de Esper que se desee crear puede requerir un nivel mayor en ciertas Características. Un agente de campo especializado en armas de fuego y combate cuerpo a cuerpo, no requeriría una puntuación alta en VOL, pero un piroquinético sí que lo haría. El Sello será ignorado por este tipo de personajes.

**PERSONAJES ONMYOJI:** Empiezas con 2 en todas las Características pues tu entrenamiento te proporciona la perfección de cuerpo y mente. Esta puntuación es tanto el mínimo como el límite básico de tus atributos físicos y, a partir de ahí, reparte 3 puntos entre las Características mentales y el Sello de su Shikigami (que empieza con una base de 1). El Shikigami puede incrementar su potencial de Sello más adelante hasta en 2 puntos adoptando defectos, por lo que deberás subir dicha Característica al menos a 2 si es que quieres disponer de la puntuación máxima inicial, que es 4. Elige el Elemento Guardián y suma +1 a la Característica adecuada (***ver pág.22***). Si quieres que tu personaje sea Usuario de Kidou, reduce en -1 tu Sello en este punto. Vete a la ***pág. 71***, define tu Shikigami y elige los Beneficios del Vínculo (***Tabla 5.2***). Si alguno modifica una Característica, aplícalo ahora.

**PERSONAJES RONIN:** Empiezas con 2 en todas las Características pues tu entrenamiento te proporciona la perfección de cuerpo y mente. Esta puntuación es tanto el mínimo como el límite básico de tus atributos físicos. A mayores, dispondrás de 1 punto extra en VOL o MEN, a tu elección. Además, recibes 300 puntos de POT para asignar a tu Zenryoku. Vete a la ***pág. 78*** (***Tabla 6: Costes de POT***) y decide si mejoras alguna Característica para aplicarlo en este paso. Finalmente, elige el Camino que sigue tu personaje:

***Camino de la Espada:*** El personaje está especializado en combate físico. Recibe +1 excepcional a una Característica Física y le será más fácil desarrollar Técnicas de Rikaijutsu. Recibe la Ventaja *Experto Marcial*.

***Camino del Alma:*** El personaje ha dedicado parte de su entrenamiento a aprender las sendas de la magia. Se le considera *Usuario de Kidou*, pudiendo usar y aprender hechizos con facilidad, a costa de Técnicas Rikaijutsu más limitadas, ya que todas sus Capacidades comienzan como Menores.

Las puntuaciones de las Características incrementarán la cantidad de dados que un personaje tira a la hora de hacer un chequeo de Habilidad. Un personaje con un 2 en una Característica y una Habilidad de un 50% tiene unas probabilidades de obtener un éxito que son un 25% mayores que las de un personaje con la misma Habilidad y una Característica de 1. Cuanto más se incrementan los atributos, más lo harán a su vez las probabilidades de acierto.

Existen una serie de Características Secundarias que serán tratadas en los Capítulos referentes al Sistema de Juego y Sistema de Combate.

*Ejemplo: Ha llegado el momento de elegir las características de Edward. Ya que tenemos en mente que sea un personaje rápido*

**TABLA 1. EQUIVALENCIAS DE CARACTERÍSTICAS**

| Valor | Equivalencia |
|---|---|
| 1 | La característica de un humano medio, sin minusvalías físicas. Se considera bajo para un Akuma y es el límite en las características físicas de un Esper. |
| 2 | La característica de un humano muy entrenado, como un atleta profesional. Equivale en cuanto a capacidades físicas al doble de lo normal. Se considera lo normal para un Akuma y es la puntuación obligada para un Onmyoji. |
| 3 | Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física, aunque muy pocos privilegiados la alcanzan en sus características mentales. Equivale físicamente a cuatro veces lo normal. Excelente para un Akuma. |
| 4 | Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física y contados genios la alcanzan en sus características mentales. Equivale en cuanto a físico a 6 veces lo normal. Se considera excepcional para un Akuma. |
| 5 | Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física o mental. Equivale en cuanto a físico a 8 veces lo normal. Se considera el límite alcanzable para un Akuma. |

*tanto de actuación como de pensamiento, le asignamos un 3 a REF, MEN y VOL, dejando un 2 para FUE y RES. No será el tío más rápido del mundo pero sabrá defenderse en multitud de campos diferentes. El Sello lo dejamos en 1. Ya elegiremos unas cuantas Debilidades más tarde para mejorarlo.*



*Edward Archer, Operativo S-1 de la Agencia.*

*Ilustrado por © qkie*

## ELECCIÓN DE ARQUETIPOS

Una vez repartidas las características, el siguiente paso será definir el arquetipo de personaje que has elegido. Un arquetipo es la categoría general a la que pertenece el personaje, lo cual define muchos aspectos del mismo, como sus poderes, la fuente de su poder y sus posibles debilidades, al igual que algunos detalles de historial. Los personajes Akuma son humanos normales que han sido infectados, los Esper son producto de un laboratorio y enviados como especialistas a la Agencia, los Onmyoji son miembros de una orden ancestral, criados desde niños para cazar Akuma y los Ronin son miembros errantes o desterrados de Shinsengumi, una organización japonesa de modernos Samurai que protegen Japón de las fuerzas sobrenaturales.

Existen diez arquetipos diferentes, de los cuales seis son humanos infectados por Akuma, dos son las subclases de Agente Esper, otro es el Onmyoji y el último es el Ronin. Aunque todos los Akuma pertenecen a la misma especie, hay algunas clasificaciones entre ellos dependiendo de la fuente de sus poderes, las debilidades que les aquejan y los poderes a los que pueden acceder. Los diferentes arquetipos están compensados y cada uno está especializado en una cantidad específica de poderes. Aunque muchos Akuma comparten ciertos poderes, hay diferencias notables en el potencial con el que los pueden utilizar, lo cual hace que unos sean personajes muy rápidos y otros muy resistentes, existiendo también combatientes brutales y otros calculadores y manipuladores. Quede dicho que los personajes basados en MEN pueden ser tan letales en combate como aquellos puramente físicos. Así mismo, aunque ambas clases de Esper sean la misma especie, la forma de enfocar sus capacidades y lo diferente de las mismas los divide en dos subclases absolutamente distintas. Los Onmyoji también varían mucho según a cuál de los cinco Kami Guardianes sirvan, que limitará a qué poderes pueden acceder y con qué hechizos son más competentes. Por último, los Ronin pueden pertenecer a diez familias o clanes, cada una con sus propias peculiaridades y capacidades metafísicas propias. Por tanto, la elección del arquetipo delimitará los poderes y capacidades especiales de nuestro personaje.

*Ejemplo: Desde un principio hemos decidido que Edward sea un Akuma, así que debemos elegir un arquetipo para él. Tras echar un vistazo a los seis posibles arquetipos, nos decantamos por un Tenshi, porque el concepto de guardián vengador que tenemos en mente queda muy bien con el aspecto y los poderes de un ángel. Como poderes innatos, escogemos Manto de Protección y Potenciar Poder para asegurarnos de que pueda estar a la altura de sus compañeros, ya que hemos elegido una puntuación media para RES.*

### LOS ARQUETIPOS

En el presente apartado enumeraremos cada uno de los arquetipos, junto con sus poderes y capacidades especiales. Los arquetipos están descritos de la siguiente forma:

**Nombre:** Indica el nombre del arquetipo, así como las posibles traducciones o sinónimos, para una mejor comprensión.

**Descripción:** Una breve descripción orientativa del Arquetipo, indicando algunas pistas sobre el tipo de poderes de que disponen y sus puntos fuertes.

**Fuente de Poder:** La fuente de donde el arquetipo obtiene el poder para sus habilidades sobrenaturales. Éstas son tratadas en profundidad en el apartado que sigue a los arquetipos.

**Debilidades:** Las debilidades que puede poseer el personaje. Son descritas más adelante, en el apartado correspondiente.

**Poderes Innatos:** Indica una serie de poderes de los cuales un jugador puede adquirir cierta cantidad de forma gratuita. ***Un Akuma puede elegir dos poderes innatos***, que pueden ser pasivos o requerir el gasto de Poder Akuma o PF para su activación. ***Los Agentes Esper reciben un poder innato de forma gratuita y pueden adquirir poderes extra a cambio de los puntos de Características*** que decidan invertir para este particular. ***Los poderes innatos de los Onmyoji dependen del Kami Guardián elegido***, un tipo de fuerza sobrenatural que les permite utilizar ciertas fuerzas elementales y les proporciona una bonificación en una Característica. ***Un Onmyoji solo puede poseer un Elemento Guardián.***

**Poderes:** Enumera a qué poderes de la clase apropiada puede acceder un arquetipo en particular. Los arquetipos Akuma incluyen sus poderes mayores y menores diferenciándolos por separado. Los Esper incluyen los poderes de cada subclase. Los Onmyoji incluyen los Ofuda accesibles según su Kami Guardián. Los Ronin son un arquetipo aparte y no poseen poderes, sino una serie de Capacidades que reciben de forma automática según su familia, descritas al final del presente capítulo.

**Familia:** Los Ronin obtienen sus capacidades sobrenaturales del entrenamiento que les proporciona su familia, pues cada una de ellas está especializada en ciertas competencias. La Familia proporciona la información acerca de las Especializaciones que el personaje recibe, que son una serie de habilidades en las que se considerará que su Característica base es un punto superior. Además, cada Familia permite el acceso a una Tabla propia de Combate que solo sus miembros pueden adquirir, así como unas Capacidades que les permitirán la construcción de poderosas técnicas sobrenaturales llamadas *Rikaijutsu*. Puedes consultar las Capacidades en la ***Tabla 7*** (***Pág.79***) y las Tablas en el *Capítulo IV*. Como colofón, todos poseen el nivel 1 de su *Legado Familiar Rikaijutsu*. Los Legados Familiares se encuentran en el *Capítulo VIII*, ***Tabla 41 (pág. 182)***.

**Valoración:** La valoración de los puntos fuertes y débiles del arquetipo, algo muy útil para jugadores principiantes.

Los diez arquetipos básicos proporcionan la suficiente variedad para crear infinidad de personajes, ya que cada uno posee múltiples posibilidades para personalizar. Además de estos arquetipos, será posible elegir diversas facciones siempre que el Director de Juego esté de acuerdo. Dichas facciones poseen sus propias reglas y una serie de variantes de los arquetipos básicos con los que las posibilidades se multiplican enormemente. No obstante, si es la primera vez que jugáis a Akuma, os aconsejamos limitaros a los arquetipos básicos, al menos hasta que os familiaricéis con su funcionamiento.

DEBILIDADES: **Ansia, Alimentación, Barreras, Demonio, Fuego, Luz Solar, Metal, Metal de Almas, Plata, Sello, Sobrenatural.**

## PODERES INNATOS

AURA TERRORÍFICA: **Cuando el Bakemono lo desea, puede proyectar la oscuridad de su Akuma interior, creando un aura de 1 metro a su alrededor que aterroriza a todos los que entran en ella, siendo afectados por el Estado Alterado Miedo si no superan una PR VOL10 incrementando la dificultad en el Sello del personaje. Es posible repetir la tirada una vez por asalto. Una vez resistido, el poder no podrá afectar a ese objetivo durante toda la escena. El Estado Alterado Miedo se disipará tan pronto la víctima abandone el aura.**

CAZADOR AKUMA: **Liberando el espíritu depredador de su Akuma interior, el Bakemono recibe un bonificador natural de +5 PDA a todas sus acciones cuerpo a cuerpo.**

FURIA BAKEMONO: **Cada vez que el Bakemono es herido recibe una cantidad de puntos de Poder Akuma temporales igual al 10% de los PG perdidos, transformando su furia y dolor en energía sobrenatural. Este poder se disipará al final del combate. 1PF por escena.**

ORGANISMO PERFECTO: **El Bakemono puede utilizar su energía sobrenatural para incrementar durante un asalto todas las Características físicas en +1 o una en +2 a efectos de tiradas de dados, con un límite de 6D. Es posible usar este poder de forma reactiva. 1PF.**

MODIFICACIÓN DURADERA: **Cuando el Bakemono cambia de aspecto usando Cambio Estético, su cuerpo se transforma permanentemente. Esto supone que no deberá mantener el Sello girado ni consumir su Poder Akuma, y que cualquier hechizo o poder que pueda revelar su verdadera forma fallará automáticamente. Incluso si no posee poderes multiformes podrá modificar su organismo. Al coste de 1 PF, el personaje podrá cambiar aspectos menores de su apariencia como el color de sus ojos, su pelo, su tono de voz, sus huellas dactilares, etc..**

RAPIDEZ DEMONÍACA: **El Bakemono posee unos sentidos de depredador tan afinados que le permiten actuar con gran rapidez, siempre alerta. En situaciones de potencial peligro puede tirar +1d en Ini. Por 1PF, el bono pasa a ser de +1D Ini.**

SENTIDOS BAKEMONO: **El Bakemono puede ver perfectamente en la oscuridad, con más nitidez, a mayor distancia y usa 1D más en sus tiradas de Percepción, considerándose que todos sus sentidos son tres veces más agudos que los de un humano. Además, puede escuchar frecuencias inaudibles para el oído humano, como los ultrasonidos, reconocer olores como un perro, localizar minúsculas imperfecciones en una superficie o superar la carencia de un sentido mediante el uso de otro; por ejemplo, usar el oído cuando no pueda usar la vista. 1PF por escena.**

## PODERES MAYORES

***Adaptación, Arma Natural, Carnicería, Coordinación Absoluta, Imitación, Inmunidad Química, Invisibilidad, Jikkenkai, Mente Akuma, Miembro Extra, Multiforme, Perfección Física, Radar, Veneno de Almas, Zenshinzenrei Jikkenkai.***

## PODERES MENORES

***Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Aumentar Tamaño, Comunicación, Comunión, Empatía Animal, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Movimiento Instantáneo, Ocultación del Eco, Phobos, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma, Vuelo.***

VALORACIÓN: **El mayor punto débil del Bakemono es su carencia de poderes de tipo elemental, limitándose a provocar daños de tipo Físico. A cambio, posee la mejor relación ofensiva/defensiva de todos los Akuma.**

# BAKEMONO

**MONSTRUO, CAMBIANTE, DOPPLEGANGER**




*Ilustrado por © Kanshin*

**Descripción:** Los Bakemono son los Akuma más terroríficos ya que su apariencia no tiene nada que ver con lo humano. Son capaces de transformarse y de disponer de una amplia gama de poderes obtenidos de sus cuerpos fluctuantes. Sus capacidades tienen que ver con habilidades físicas, incluyendo transformar su carne, tanto para crear poderosas armas naturales tales como espolones óseos, garras, cuernos, tentáculos y similares, como para adoptar otros aspectos e identidades. Sus organismos aguantan muy bien el castigo físico, pudiendo adaptarse a ciertas formas de daño con facilidad. Esto les proporciona un elevado nivel tanto ofensivamente como en los aspectos defensivos. La versatilidad de sus talentos los convierte en excelentes espías, buenos combatientes y aún mejores supervivientes.

**Fuente de Poder:** Terror. El Bakemono absorbe la energía vital mediante el contacto físico con una víctima aterrorizada, con lo que no le resulta obligatorio matar para alimentarse. Recibe 2 puntos por aterrorizar a una víctima, 10 puntos por matarla en dicho estado, devorando su alma.

# GAKI

**DEMONIO HAMBRIENTO, GHOUL, CANIBAL**




**Descripción:** Confundidos a menudo con los Yoma, ya que se alimentan de los cuerpos físicos de sus víctimas, los Gaki son una forma de Akuma mucho más salvaje, resistente y, sobre todo, agresiva. Siempre famélicos, los Gaki son capaces de consumir un cuerpo humano en una sola comida, metabolizándolo rápidamente. Aunque no suelen ser muy inteligentes, son la clase de Akuma con la que nadie querría encontrarse. Sus poderes se basan en una gran resistencia física y unas poderosas armas naturales. Incluso sellados, los Gaki comen siempre carne cruda, ya que sus estómagos no pueden obtener sustento en otros tipos de alimento (aunque les es posible comer con normalidad para disfrutar de los sabores).

**Fuente de Poder:** Carne. El Gaki absorbe la esencia vital de sus víctimas devorando sus restos. No es necesario consumir toda la carne, normalmente los Gaki suelen disfrutar de algún bocado en especial (corazón, cerebro, tripas) de donde absorben la esencia de la víctima. Recibe 10 puntos por ser humano. Los animales también pueden servir, 2 puntos por un animal del tamaño de un gato, 3 por un perro grande o superior. Este tipo de energía debe de ser extraída de una fuente viva por lo que, trascurridos 10 asaltos de la muerte, no proporcionará ningún beneficio.

DEBILIDADES: **Ansia, Alimentación, Barreras, Demonio, Fuego, Luz Solar, Metal de Almas, Plata, Sello, Sobrenatural, Tierra.**

## PODERES INNATOS

ARRANCAR CARNE: **El Gaki puede hacer aparecer bocas en sus garras o una segunda hilera de dientes, para arrancar la carne durante el combate, lo cual le permite alimentarse durante el transcurso del mismo. Un Gaki utilizando este poder no es una visión nada agradable, pudiendo aterrorizar a los humanos que lo contemplen. Cada ataque con éxito que provoque daño incrementa en 1 su Poder Akuma. Este poder dura una escena. 1PF.**

COLMILLOS AFILADOS: **El Gaki puede convertir su ansia en energía sobrenatural con la que provocar ligeras mutaciones en sus garras y dientes. Todas las armas naturales del Gaki aumentan su total de Daño en +2, acumulable con cualquier otro tipo de incremento.**

FURIA DEMONÍACA: **El Gaki puede entrar en el Estado Alterado Ira a voluntad, obteniendo inmunidad contra el Miedo, anulando las penalizaciones por heridas y Dolor. Salir de este estado requiere una PR VOL10. Este poder dura una escena. 1PF.**

LOCURA: **Los Gaki poseen la capacidad innata de canalizar su hambre y ansia demoníaca en una forma de locura que inunda todos sus sentidos, convirtiéndolos en unos maníacos casi insensibles al dolor, el aturdimiento y la inconsciencia. Recibe un bono de +2 a las PR RES para resistir cualquier Estado Alterado pero no Heridas Graves. Este poder dura una escena. 1PF.**

LIBERAR A LA BESTIA: **El Gaki puede utilizar su energía sobrenatural para incrementar su furia interior, lo que provoca una serie de cambios en su cuerpo, convirtiéndolo en el depredador definitivo. Obtiene un incremento de +2 Ini y total de Daño. Este poder dura una escena. 1PF.**

PIEL CURTIDA: **La piel del Gaki posee la textura del cuero curtido, incrementando sus Armaduras Física/ Balística en +1, acumulativo con cualquier otro poder que aumente la Armadura. El aspecto de la piel, su tacto (o ambos) pueden resultar desagradables.**

VORACIDAD DEL ABISMO: **Cuando ataca a sus oponentes, estos pueden atisbar el indescriptible ansia que aqueja al Gaki, dándose cuenta de que nada lo hará retroceder para saciarla, provocándoles el Estado Alterado Miedo si no superan una PR VOL10 elevando la dificultad en el Sello del personaje. Es posible repetir la tirada una vez por asalto. Una vez resistido, el poder no afectará a ese objetivo durante toda la escena. El Estado Alterado Miedo se disipará en cuanto se aparten del Gaki.**

## PODERES MAYORES

***Adaptación Animal, Armas del Predador, Arma Natural, Avidez, Empatía Animal, Inamovible, Jikkenkai, Resistencia Akuma, Rigor Mortis, Regeneración Absoluta, Sangre Acida, Secreción de Acido, Sentidos Akuma, Veneno de Almas, Zenshinzenrei Jikkenkai.***

## PODERES MENORES

***Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Armadura Natural, Comunicación, Comunión, Drenar Esencia Vital, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno,*** *Mente Akuma,* ***Multiforme, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Tercer Ojo, Transposición, Voluntad Akuma.***

VALORACIÓN: **El punto débil del Gaki es su limitación en cuanto a capacidades de tipo social, compensada por la elevada cantidad de resistencia y sus excepcionales talentos tanto ofensivos como defensivos.**

DEBILIDADES: **Ansia, Alimentación, Agua, Barreras, Fuego, Madera, Metal, Plata, Sello, Sobrenatural, Tierra.**

## PODERES INNATOS

BEBER ALMAS: **El Mahou-Tsukai puede capturar el alma de una criatura muerta en su presencia en el mismo asalto, con una tirada de 1d10+VOL que supere el 10, al coste de 1 Acción. Este poder cuesta 1 punto de Poder Akuma, pero únicamente si se falla la tirada. En el caso de capturar el alma apropiadamente, se recuperará tanto el Punto invertido como los 10 que proporciona la esencia vital del alma. Solo es posible hacer un intento por asalto sobre la misma alma, pues en caso de fallo pasarán de inmediato al Flujo de Almas. Las almas de los difuntos pueden permanecer hasta un minuto en el lugar de su muerte pero será necesario percibirlas para poder capturarlas tras el primer asalto.**

BENDICIÓN OSCURA: **El Mahou-Tsukai puede canalizar su energía sobre sí mismo y sus aliados, para provocarles una descarga vigorizante sobrenatural, proporcionándoles un incremento de +1 a todos sus totales de combate durante una escena. 1PF.**

ESCUDO OSCURO: **El Mahou-Tsukai puede usar su Poder Akuma para defenderse de una agresión, creando un escudo de puro poder sobrenatural que reduce el daño recibido en 1PG por cada punto de Poder Akuma empleado. El Escudo Oscuro es una defensa reactiva, por lo que puede declararse incluso después de haber fallado una tirada de defensa. 1PF.**

HECHICERÍA: **Muchos de los Mahou-Tsukai poseen una capacidad innata para el uso de la magia que se refleja en que comienzan con la Capacidad Usuario de Kidou o Usuario de Madou, incluyendo la Magia de Almas Madou. Además, todas sus Potencias de Hechizo se incrementan en +1.**

MAGIA DEMONÍACA: **El Mahou-Tsukai posee una capacidad innata para canalizar su energía demoníaca en sus hechizos y su Ataque de Energía que recibirán un incremento de +2 al total de Daño y de +1 a la dificultad de las PR que provoquen.**

PROTECCIÓN MÁGICA: **El Mahou-Tsukai puede elevar un aura que le hace particularmente resistente a los hechizos que puedan afectarle, obteniendo un +3 a la Armadura apropiada y un bono sobrenatural de +2 a cualquier Prueba de Resistencia que se vea obligado a hacer a causa de un conjuro. Este poder dura una escena. 1PF.**

VOLUNTAD OSCURA: **El Mahou-Tsukai puede forzar el Sello con mayor facilidad que otros personajes Akuma alimentando al demonio con su energía física para aplacar el ansia que le obliga a consumir su alma. De esta manera aplicará un +2 al Efecto de la tirada de Control.**

## PODERES MAYORES

***Animación Necromántica, Ataque de Energía, Bolsa de Almas, Controlar lo Inerte, Desplazamiento Espacial, Empatía, Ghouls, Hombre Misterioso, Llamas del Espíritu, Mente Akuma, Mente Sobre Materia, Movimiento Instantáneo, Necroscopia, Retorcer la Realidad, Señor de los Muertos, Voluntad Akuma, Voz del Demonio.***

## PODERES MENORES

***Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Comunicación, Comunión, Drenar Esencia Vital, Homúnculo, Infección Material, Jikkenkai, Jinete del Infierno, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Vuelo, Zenshinzenrei Jikkenkai.***

VALORACIÓN: **El punto débil del Mahou-Tsukai son sus limitadas capacidades físicas, puesto que es un personaje que depende mucho de sus Características mentales. A cambio, posee un extraordinario arsenal de poderes sobrenaturales que le permiten tanto atacar desde una cómoda distancia como manipular la realidad para que las posibilidades actúen a su favor o incluso convertir a los muertos en sus esclavos.**

# MAHOU TSUKAI

**BRUJO, NIGROMANTE, SOULREAVER**




*Ilustrado por © Kanshin*

**Descripción:** Los Mahou-Tsukai son Akuma que manipulan las fuerzas de lo sobrenatural, alimentando sus poderes con las energías vitales que arrancan de sus víctimas y con las que retuercen las leyes físicas a su antojo. No suelen ser particularmente aptos en el combate cuerpo a cuerpo, puesto que prefieren planificar y utilizar a otros Akuma más brutales para hacer el trabajo sucio. Aun así, un Mahou-Tsukai puede ser terriblemente efectivo destruyendo a sus enemigos merced al arsenal de poderes de los que disponen, amén de ser la única clase de Akuma que puede poseer hechizos de forma automática. Todos los Mahou-Tsukai que adquieran el Poder Innato Hechicería comienzan el juego con la Capacidad Usuario de Kidou, pudiendo adquirir, a discreción del DJ, la habilidad Conocimiento Madoshu y acceder a Kidou o Madou, a elección del jugador.

**Fuente de Poder:** Almas. El Mahou-Tsukai absorbe las almas de sus víctimas sacrificándolas de una forma específica (a definir por el jugador, siendo algo relativamente simple como quemado, muerto con un tipo de arma o dentro de un área preparada con ciertos símbolos), a no ser que el personaje pueda capturar almas, en cuyo caso solamente es necesario que muera en presencia del Akuma. Recibe 10 puntos por humano sacrificado. Los animales no poseen alma, por lo que no servirán como sustento.

# ONI

**OGRO, GUERRERO DEMONÍACO**




*Ilustrado por © Kanshin*

**Descripción:** La casta guerrera de los Akuma, los Oni basan su existencia en la guerra y la destrucción. Brutales y agresivos, los Oni son la base de los ejércitos Akuma. Sus poderes se basan en una gran fuerza física, en la invocación de armamento y protecciones sobrenaturales, así como en diversos talentos que están enfocados a convertirlos en fuerzas de destrucción absolutamente imparables. Aunque sus Características primordiales sean las físicas, los Oni son bastante inteligentes, así que los adversarios que confunden su brutalidad con estupidez, suelen comprender su error de la peor manera posible, cuando la supuesta bestia estúpida demuestra que razona de la misma manera que cualquier humano.

**Fuente de Poder:** Violencia. Los Oni no son buenos capturando las almas, ya que no se toman el tiempo necesario para extraer toda la energía vital de la víctima moribunda. Así pues, se alimentan directamente de la violencia o, más exactamente, usan las emociones violentas para absorber las almas. La absorción se logra a través de su arma o de sus manos desnudas, obteniendo 5 puntos de Poder Akuma por matar a un ser humano o 1 punto por un animal. Es posible absorber energía sin matar a la víctima, bastando con subyugarla violentamente para obtener 1 punto de Poder Akuma, únicamente en el caso de seres humanos.

DEBILIDADES: **Ansia, Alimentación, Agua, Barreras, Demonio, Fuego, Madera, Metal, Magia, Sello, Sobrenatural.**

## PODERES INNATOS

ARMA ONI: **Algunos Oni poseen la capacidad de extender su esencia demoníaca a cualquier arma que sostengan proporcionándole cierta consistencia Sobrenatural que les permite afectar a seres inmateriales, causándoles la mitad del daño, así como detener cualquier clase de ataque. Cuesta 1PF por escena.**

ANSIA DE SANGRE: **El Oni puede usar su energía sobrenatural para despertar en sí mismo un ansia de sangre que lo hace mucho más efectivo en combate, obteniendo un incremento de un +1L0. Así provoca heridas brutales en sus oponentes, destrozándolos con una insultante facilidad, como corresponde a la personificación de la violencia. 1PF por escena.**

FURIA DE ONI: **Cuando el Oni es herido obtiene una cantidad de puntos de Poder Akuma temporales, equivalente al 10% del daño recibido, transformando su furia y dolor en energía sobrenatural. Este poder se disipará al final del combate. 1PF por escena.**

GUERRERO EXPERTO: **El Oni posee una afinidad con el combate que le permite comprender mucho mejor los conceptos relacionados con el mismo. Recibe inicialmente una Tabla de Combate adicional de Nivel 1 y una de Nivel 2 a su elección y suma +2 a sus totales de Daño.**

FORTALEZA INFERNAL: **El Oni usa su energía sobrenatural para reforzar toda su estructura física, desde los huesos hasta los músculos, encajando los daños de una manera mucho más efectiva. Recibe un incremento momentáneo de +1 a su Aguante durante una escena, sin poder superar el Límite de 6. 1PF.**

SENTIDO DE BATALLA: **El Oni usa su energía sobrenatural para extender sus percepciones y sus reflejos de combate, afinando todas sus capacidades guerreras, desde su velocidad a su precisión. Recibe un incremento natural de +1 a todos sus Totales de Combate, así como un +1 natural a su Total de Acción, lo que es acumulable a cualquier otra bonificación.**

SENTIDOS ONI: **El Oni utiliza su energía sobrenatural para incrementar la velocidad de sus actos reflejos, desarrollando una especie de Sexto Sentido. Cuando el personaje pueda ser sorprendido, hará una PR MEN15. Si tiene éxito, la sorpresa se anula, incluso si se trata de ataques por la espalda o de oponentes que no pueda percibir. Si consume 1PF, anulará la sorpresa de forma automática, aunque debe anunciarlo antes de efectuar la PR.**

## PODERES MAYORES

***Arma Akuma, Arma de Fuego Infernal, Arma Natural, Armadura Natural, Aumentar Tamaño, Estallido de Furia, Fuerza Akuma, Intuición del Guerrero, Jikkenkai, Onda de Choque, Represalia Demoníaca, Rugido de Batalla, Sentidos Akuma, Zenshinzenrei Jikkenkai.***

## PODERES MENORES

***Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Comunicación, Comunión, Drenar Esencia Vital, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Llamas del Espíritu, Mente Akuma, Movimiento Instantáneo, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Veneno de Almas, Voluntad Akuma, Vuelo.***

VALORACIÓN: **El punto débil del Oni es su misma ventaja, pues al tratarse de tropas de choque requiere altos atributos físicos en detrimento de los mentales. Dada la naturaleza de sus poderes, los Oni son mejores manejando armas de tipo brutal como espadones, hachas y cualquier tipo de arma enorme a dos manos con la que puedan hacer uso de su monstruosa fuerza sobrenatural.**

DEBILIDADES: **Ansia, Agua, Barreras, Demonio, Fuego, Metal de Almas, Magia, Madera, Sello, Sobrenatural, Tierra.**

## PODERES INNATOS

ALAS DE MUERTE: **El Tenshi puede usar las plumas de sus alas como armas arrojadizas o armas de fuego, que serán consideradas a efectos de daño como arrojadizas pequeñas. Las plumas vuelven a crecer inmediatamente, lo cual elimina la necesidad de recargar. Este poder solo funciona si el Tenshi ha desplegado sus alas, para lo que ha de poseer Vuelo. Por 1PF, causarán +0L1 durante toda una escena.**

CORO CELESTIAL: **El Tenshi posee la capacidad de emitir un bellísimo sonido que afecta a todos aquellos que lo oyen, llenándolos de una sensación placentera y eliminando 1D de los penalizadores por heridas o Dolor. Este poder dura una escena o hasta que el demonio deja de "cantar". 1PF.**

MANTO DE PROTECCIÓN: **El Tenshi usa su energía sobrenatural para crear un aura protectora con el aspecto de unas alas traslúcidas de energía luminosa a su alrededor que le proporciona un bonificador de +3 a su Armadura Elemental y puede ser usada como un Escudo Sobrenatural. Este poder dura una escena. 1PF.**

HALO BRILLANTE: **El Tenshi usa su energía sobrenatural para crear un aura protectora con el aspecto de un brillante halo luminoso a su alrededor, deslumbrando a sus oponentes e impidiéndoles enfocar bien sus ataques, provocándoles un -10 a PDA. Aquellos que no usen la vista o la compensen con otros sentidos no se verán afectados. 1PF por escena.**

POTENCIAR PODER: **El Tenshi posee la capacidad innata de potenciar momentáneamente uno de sus poderes menores transformándolo en mayor durante un número de asaltos igual a su VOL al coste de 1PF.**

SEDUCCIÓN OSCURA: **El Tenshi usa su energía sobrenatural para emitir una invisible nube de feromonas sobre los humanos a los que desee seducir, pudiendo aplicar una bonificación de +20 y +1D en todas las tiradas de relación con los personajes sexualmente afines. Además, sumará +30 al total de Influencia de cualquier poder empático o mental de forma pasiva. Este poder dura una escena, aunque sus efectos pueden perdurar más tiempo. 1PF.**

VISIÓN ANGÉLICA: **Concentrándose (una Acción Pasiva y -2 Ini), el Tenshi puede ver en la oscuridad con más nitidez, a mayor distancia y usa 1D más en sus tiradas de Percepción visual, considerando su visión tres veces más aguda de lo normal, pudiendo percibir seres invisibles materiales como oscilaciones en el aire si los busca activamente (-10 Ini). Una vez localizado ya no será necesario buscarlo, mientras se mantenga la línea de visión.**

## PODERES MAYORES

***Agilidad Akuma, Alas de Luz y Oscuridad, Alterar Percepciones, Arma Natural, Control del Cielo, Drenar Esencia Vital, Invisibilidad, Jikkenkai, Phobos, Reacción Acelerada, Resonancia, Susurro de Muerte, Viva Voce, Voz Angelical, Vuelo , Zenshinzenrei Jikkenkai.***

## PODERES MENORES

***Alineación Elemental, Arma Akuma, Comunicación, Comunión, Empatía, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Manipulación Sanguínea/Sombría, Mente Akuma, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma.***

VALORACIÓN: **El punto fuerte del Tenshi son las habilidades sociales y su capacidad para alimentarse sin matar a las víctimas y, por tanto, sin arriesgar su Alma. Suelen decantarse por el combate a distancia antes que por el cuerpo a cuerpo. MEN y REF son sus características primarias, aunque una VOL alta les resultará beneficiosa si van a utilizar poderes de tipo Influencia.**

# TENSHI

**ANGEL, SÚCUBO, SHINIGAMI, DEVA**




**Descripción:** Los Tenshi son la clase de Akuma más social, pues son empáticos y manipuladores. Al igual que los Yoma, estuvieron muy activos en épocas pasadas, tanto en Oriente como en Occidente, por lo que existen muchos mitos acerca de ellos.

Los Tenshi se mueven cómodamente entre la sociedad humana entre la que sacian sus perversos apetitos. Aunque no necesitan matar a sus víctimas, a menudo lo hacen por el placer de sentir sus exquisitas emociones hasta el final. La mayor parte de los Exorcistas medievales eran Tenshi, por lo que muchos de los mitos hablan de ángeles benévolos y vengadores. Sus poderes se basan en capacidades como la velocidad, el vuelo, el control de los sentidos y las emociones, además de la manipulación del sonido.

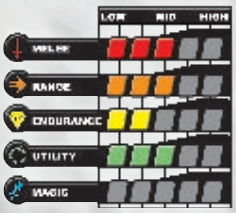
**Fuente de Poder:** Emociones. El Tenshi puede absorber la energía de sus víctimas mediante las emociones mientras mantiene contacto físico con ellas. Aunque cualquier emoción fuerte es válida, el amor o mejor dicho, el deseo o la lujuria son las más utilizadas, sin necesitar la muerte de la víctima. Recibe 2 puntos por absorber una emoción fuerte, como amor u odio, y 10 puntos por drenar la energía vital a través de ella hasta el final. Además, un Tenshi que se encuentre en un lugar con una gran concentración de energía emocional duplicará su puntuación de Alma a efectos de regeneración de Poder Akuma.

# YOMA

**ESPÍRITU MALIGNO, VAMPIRO, HIJO DE LA NOCHE**



*Ilustrado por © Kanshin*




**Descripción:** Los que deberían estar muertos pero tampoco están vivos, los Yoma habitan en miles de leyendas de la cultura popular. Esto se debe a que durante las épocas anteriores a la Edad Moderna estuvieron bastante activos, sobre todo en Europa, y esto se reflejó en los mitos y las tradiciones. Son de naturaleza cazadora y consideran a la humanidad poco más que comida con la que jugar. Aunque no necesitan matar a sus víctimas, sus ataques provocan anemias, amén de otros problemas de salud que en otras épocas solían ser mortales. Sus poderes se basan principalmente en incrementos de sus habilidades sobrehumanas, como fuerza y velocidad, así como talentos sobrenaturales que les permiten transformarse de una forma limitada y que les dan influencia sobre personas y animales.

**Fuente de Poder:** Sangre. El Yoma se alimenta del fluido vital de sus víctimas, absorbiendo la energía vital que contiene. Este tipo de energía debe de ser extraída de una fuente viva por lo que, trascurridos 10 asaltos desde la muerte, ya no proporcionará ningún beneficio. Una vez bebida la sangre, la asimilará, concentrándola y transformándola en energía. Recibe 1 punto por cada medio litro de un ser humano. Los animales también pueden servir, 2 puntos por un animal del tamaño de un gato, 3 por un perro grande o superior.

DEBILIDADES: **Ansia, Alimentación, Barreras, Fuego, Luz Solar, Madera, Magia, Metal, Metal de Almas, Sello, Sobrenatural.**

## PODERES INNATOS

ALIMENTACIÓN OSCURA: **El Yoma hace que la sangre derramada a su alrededor fluya hacia su cuerpo, absorbiéndola. Puede consumir sangre por valor de 1 punto de Poder Akuma en una misma Acción Activa, pudiendo usar varias Acciones para aumentar la cantidad, si bien no puede superar el 10% del daño recibido por una víctima.**

FASCINACIÓN OSCURA: **El Yoma usa su energía sobrenatural para influir hipnóticamente sobre los humanos, fascinándolos y aplicando una bonificación de +20 y +1D en todas las tiradas de relación con los personajes sexualmente afines. Además, sumará +30 al total de Influencia de cualquier poder empático o mental de forma pasiva. Este poder dura una escena, aunque los efectos perdurarán siempre que las víctimas no tengan razones para cambiar de parecer. 1PF.**

GIRO DE MUÑECA: **Girando su muñeca como un resorte a velocidad inhumana, el Yoma puede lanzar objetos inofensivos aplicando el daño como si fueran armas arrojadizas pequeñas (dagas), e incrementado su Daño en +1L1 y calculando su Alcance por REF. Por objetos inofensivos nos referimos a cartas, canicas, clips, tarjetas, flores, bolígrafos e incluso balas que, al ser imbuidas con la inercia del movimiento del Yoma, se convierten en proyectiles con una fuerza de penetración similar a balas de gran calibre.**

SANGRE DEMONÍACA: **El Yoma puede usar su sangre para alimentar a otros Akuma, proporcionándoles una parte de su Poder Akuma a su elección, si bien nunca superior a 10 puntos. Es posible beber la sangre directamente del Yoma o ponerla en un recipiente pero perderá sus propiedades transcurrido 1 minuto. 1PF.**

SANGRE DE VIDA: **La sangre de algunos Yoma puede concentrar parte de su energía sobrenatural, convirtiéndose en una poderosa panacea. El Akuma puede concentrar todo el Poder Akuma que desee en una pequeña cantidad de su sangre para otorgarle propiedades regenerativas (1PG por Punto de Poder Akuma). La sangre, de sabor extraordinariamente dulce, debe ser consumida antes de 1 minuto o perderá sus propiedades. 1PF.**

SENTIDOS YOMA: **El Yoma puede ver perfectamente en la oscuridad, con más nitidez, a mayor distancia y tira 1D más en sus tiradas de Percepción, considerándose que todos sus sentidos son tres veces más agudos que los de un humano. También podrá escuchar frecuencias inaudibles para el oído humano, reconocer olores como un perro, localizar minúsculas imperfecciones en una superficie o suplir la carencia de un sentido mediante el uso de otro. 1PF por escena.**

VELOCIDAD DEMONÍACA: **El Yoma usa su energía sobrenatural para impulsar sus músculos, moviéndose a una velocidad inhumana. Recibe un incremento de +2 a su Ini y +1 Movimiento. 1PF por escena.**

## PODERES MAYORES

***Agilidad Akuma, Arma Natural, Arma Sangrienta, Detonación Sangrienta, Empatía, Esclavos de Sangre, Forma Inmaterial, Jikkenkai, Manipulación Sanguínea/ Sombría, Sentidos Akuma, Sombra Viviente, Tajo de Aire, Tercer Ojo, Zenshinzenrei Jikkenkai.***

## PODERES MENORES

***Adaptación Animal, Alineación Elemental, Comunicación, Comunión, Empatía Animal, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Mente Akuma, Movimiento Instantáneo, Multiforme, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma, Vuelo.***

VALORACIÓN: **El Yoma es una clase de personaje muy polivalente. Posee tanto talentos sociales como físicos, aunque su REF es una de sus Características más útiles. Además, el halo de leyenda de sus habilidades de carácter vampírico los convierte en un arquetipo lleno de glamour pese a que realmente no sea un auténtico chupasangre.**

# ESPER

**PSÍQUICOS , ÜBERMENSCH, HOMO POTENS**






Los agentes Esper eran soldados genéticos, creados por los científicos nazis con una base de ADN atlante que les permitía utilizar el enorme potencial de la mente humana y su herencia atlante para realizar proezas extraordinarias. La apariencia de los Esper suele ser muy similar: delgados, de piel muy pálida, ojos azules y pelo rubio claro, casi blanco o gris. En general, sus características físicas son muy parecidas y son sus afinidades, la forma en la que utilizan su potencial atlante la que define a qué clase de Esper pertenece cada uno de ellos. Existen dos clases de arquetipos Esper: los Psicomentat, que potencian sus cuerpos y gobiernan ciertas energías, y los Tecnomentat, que dominan una avanzada tecnología basada en matrices cristalinas.

Aunque las Características físicas de los Esper no pueden rivalizar con las de los demonios, en el campo de batalla pueden ser tan letales como ellos gracias a su intelecto sobrehumano. No solo pueden usar su mente para crear efectos sobrenaturales, sino también son capaces de analizar y aprovechar en su favor las leyes de la física. Un Esper nunca podrá levantar la misma carga que un demonio con FUE 4, pero sí que puede causar el mismo daño gracias a su comprensión de los vectores de fuerzas que le permite utilizar todas y cada una de las leyes físicas en su favor, aprovechando tanto el entorno como la inercia del rival para obtener el equivalente a una Característica sobrehumana. A estas capacidades se las conoce como Especializaciones.

A continuación describiremos los dos arquetipos Esper, junto a sus Poderes Innatos y los Poderes a los que pueden acceder. Recuerda que pueden adquirir más de un Poder Innato, invirtiendo los puntos de características que se hayan reservado para este particular, además del gratuito de que disponen durante la creación del personaje. Este tipo de poderes, por su importancia, deben ser elegidos cuidadosamente.

## PSICOmentat

**Descripción: Los Esper Psicomentat han alcanzado la unidad de cuerpo, mente y espíritu, convirtiendo la poderosa energía mental de su intelecto superior en diferentes tipos de fuerzas con las que pueden lograr grandes proezas. Expertos en combate cuerpo a cuerpo, sus poderes les proporcionan todo tipo de protecciones, ataques elementales y formas de lucha, así como diversas formas de afectar las mentes de los seres humanos e incluso las criaturas sobrenaturales. Donde los demonios mutan sus cuerpos, los Psicomentat los refuerzan con poderosas fuerzas telequinéticas o elementales gobernadas por la fuerza de su voluntad.**

**Fuente de poder: Bioenergía. La Fuente de Poder de los Agentes Esper es su mente, que amplifica su energía mental para transformarla en una batería neuronal con la que pueden utilizar sus talentos sobrehumanos. Aunque físicamente son más débiles que las demás criaturas sobrenaturales, si dan rienda suelta a sus poderes pueden ponerse incluso por encima de los oponentes más poderosos. Por desgracia, hacer eso consume mucha Bioenergía, lo que limita la cantidad de tiempo que pueden utilizar todos sus poderes a la máxima efectividad.**

DEBILIDADES: **Bioenergía. Sin ella son poco más que humanos muy inteligentes, ya que casi todas las ventajas que les proporciona su intelecto requieren de su uso.**

### PODERES INNATOS

AMPLIFICACIÓN MENTAL: **Incrementa la capacidad del personaje para amplificar la Bioenergía, reduciendo en -1 el coste total en PB utilizados cada asalto de igual manera que hace el poder Amplificación Bioenergética (pag.57). Los efectos de Amplificación Mental apilan con los del poder Amplificación Bioenergética. Esto permite al Esper utilizar sus talentos con mayor frecuencia y efectividad.**

*Ilustrado por © Kanshin*

BIOENERGÍA: **Incrementa la Bioenergía que obtiene el Esper a través de la Habilidad Desarrollo Sobrenatural. Por cada 10 puntos en ella obtendrá VOL+1 PB en lugar de VOL.**

ESCUDOS RESISTENTES: **La potencia de los escudos físicos que el Esper crea como defensa refleja con su poder básico Escudos Esper, se incrementa en un grado, reduciendo la herida potencial en -10PG por cada PF en lugar del -5 usual. Aun así, el daño recibido no puede reducirse por debajo del 50% acostumbrado.**

PROCESADOR: **Mediante un excelente entrenamiento, el Esper está acostumbrado a observar y calcular de forma instintiva el comportamiento de todo aquello que percibe. El movimiento, las fuerzas, las energías, las motivaciones, el entorno y las probabilidades, todo es calculado por el cerebro del Esper, que puede predecir las pautas más probables y reducir las dificultades de sus acciones. Además, le proporciona Memoria Fotográfica. Mediante el uso de este poder, el Esper siempre tira 2D en sus Habilidades físicas, además de poder acceder a unas Especializaciones mejoran ciertas Habilidades. A todos los efectos de tiradas, el personaje posee un 2 en las Características físicas y es acumulable con cualquier poder o Especialización que incremente dichas tiradas, así como en todos los totales de combate, con la excepción de los PG, PF y la Capacidad de Carga y Salto.**

SENTIDO DEL COMBATE: **El personaje ha sido entrenado de la misma forma que para el poder Procesador, pero con un enfoque superior en el combate. Gracias a esto, recibe un +1D extra a su Pozo con toda Habilidad de combate que domine.**

REFLEJOS FLUIDOS: **Las sinapsis nerviosas del personaje se activan de una forma mucho más eficiente, proporcionándole un incremento natural de +1 al total de Acción, además sumar su MEN a la Ini en lugar de su MEN/2. Para el personaje, pensamiento y acción son lo mismo.**

### PODERES

***Anónimo, Amplificador Bioenergético, Armamento, Balazo Kinético, Bioelectrokinesis, Campo Kinético, Confusión, Control Energético, Control Material, Control Hormonal, Control Sensorial, Criokinesis, Deflexión, Disipación Sobrenatural, Encajar, Estallido Celular, Extensión de Reflejos, Fase, Filamentos Vectoriales, Gafe, Guía Mental, Intuición, Levitar, Matriz Cristalina, Percibir Debilidad, Pirokinesis, Precisión, Presencia, Puntería, Regeneración, Sentido del Peligro, Sincronización, Telepatía. Transporte Espacial Instantáneo***

VALORACIÓN: **El Psicomentat es un personaje con un extraordinario potencial, tanto a nivel de habilidades de todo tipo como en cualquier campo de acción. Pueden destacar en ambientes sociales, poseer amplios y variados conocimientos y, con la ayuda de su mente, efectuar cualquier clase de proezas físicas, incluyendo el combate. Esa es la mayor ventaja de los personajes Esper, pueden destacar en cualquier campo, solo necesitan especializarse lo suficiente. Sus poderes están más enfocados al combate cerrado que el Tecnomentat, aunque a cambio es más competente en todos los aspectos de la lucha cuerpo a cuerpo. El Poder Innato Procesador es extremadamente útil para los Psicomentat y se recomienda encarecidamente su adquisición.**

## TECNOmentat

**Descripción:** **Los Esper Tecnomentat usan el más que considerable intelecto que es su herencia atlante para dominar una tecnología que se perdió con la destrucción de la Atlántida, basada en una ingeniería de base cristalina capaz de canalizar e interactuar con la Bioenergía para lograr efectos que los humanos considerarían sobrenaturales. Sus poderes se basan en el control de la mente sobre máquina y materia, convirtiendo la energía mental en una herramienta con la que modificar la realidad y las leyes físicas. Así, donde los Psicomentat gobiernan las fuerzas telequinéticas y elementales, los Tecnomentat canalizan las fuerzas fundamentales del universo, haciéndolas esclavas de su ciencia. Este tipo de Esper en particular suele ser bastante más joven que los Psicomentat, ya que su poder requiere una alta dosis de imaginación y casi todos ellos han surgido durante la última generación. Por ello no es raro el caso de Agentes Esper de aspecto infantil o juvenil.**

**Fuente de poder:** **Bioenergía. La Fuente de Poder de los Agentes Esper es su mente, que amplifica su energía mental para transformarla en una batería neuronal con la que pueden utilizar sus talentos sobrehumanos. Aunque físicamente son más débiles que las demás criaturas sobrenaturales, si dan rienda suelta a sus poderes y armamento ultratecnológico, pueden superar incluso a los oponentes más poderosos. Por desgracia, hacer eso consume mucha Bioenergía, lo que limita la cantidad de tiempo que pueden utilizar todos sus poderes a la máxima efectividad. Aun así, ciertos constructos como los Bots pueden llegar a seguir funcionando aunque el Tecnomentat se quede sin Bioenergía si se les equipa con capacidades que les permitan un funcionamiento independiente, pudiendo generar su propia Bioenergía.**

DEBILIDADES: **Bioenergía. Sin ella son poco más que humanos muy inteligentes, ya que casi todas las ventajas que les proporciona su intelecto requieren de su uso.**

### PODERES INNATOS

AMPLIFICACIÓN MENTAL: **Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.**

BIOENERGÍA: **Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.**

EMPATÍA TECNOLÓGICA: **El personaje obtiene la capacidad de entender de forma completamente empática cómo funciona cualquier tipo de tecnología, incluyendo la basada en psicocristales. Además del funcionamiento, también será capaz de entender cualquier tipo de avería o mal funcionamiento y repararlo manualmente o mediante sus poderes. Por supuesto, también es aplicable para hacer lo contrario, estropear aparatos tecnológicos. Podrá usar Conocimiento Tecnología para usar, arreglar o estropear cualquier aparato. También sirve para modificar armas, armaduras y vehículos para personalizarlos a sus necesidades. Se puede obtener información más detallada al respecto en el *Capítulo V.***

ESCUDOS RESISTENTES: **Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.**

PROCESADOR: **Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.**

PROXY: **Utilizando su inmensa capacidad mental, el Tecnomentat adquiere la habilidad de comunicarse con las máquinas, transformando la información de los circuitos en imágenes mentales. Mediante el uso de este poder, será capaz de acceder a Internet sin necesitad de terminales mientras haya cobertura wireless o pueda tocar una línea telefónica, e incluso puede entrar en ordenadores de forma remota y acceder a cámaras de vigilancia o similares. A todos los efectos, el personaje es un ordenador portátil con forma humana. Si el personaje posee uno o más Bots, podrá comunicarse con ellos mentalmente y recibir datos de estos de la misma forma. Utilizar este poder requiere 1PB por minuto.**

### PODERES

***Absorción Cinética, Acceso, Amplificador Bioenergético, Bloqueo, Mecánico, Bomba Temporal, Bots, Cacharro, Cañón E.G.O., Cuchilla de Plasma, Detonación, Disipación Sobrenatural, Distorsión Temporal, Electrokinesis, Explosión Sónica, Filamentos, Vectoriales, Fortalecer Estructuras, Interferencia, Matriz Cristalina, Matriz Mental, Mimetismo, Nanocirujanos, Onda Cuántica, Orbitación Magnética, Pantalla Cuántica, Puntería, Ralentización Vibracional, Reconstrucción, Repulsión Gravitatoria, Separación, Singularidad, Sleipnir, Tecnoarmadura E.G.O., Tecnoarmamento E.G.O., Transporte Espacial Instantáneo***

VALORACIÓN: **El Tecnomentat es un personaje con un extraordinario potencial, tanto a nivel de habilidades de todo tipo como en cualquier campo de acción. Pueden destacar en ambientes sociales, poseer conocimientos de cualquier clase y, gracias a su tecnología, disponer de un arsenal de armas que le permitan eliminar a sus oponentes a una cómoda distancia. Sus poderes están más enfocados al combate a distancia que el Psicomentat, lo que lo convierte en un excelente personaje de apoyo. Esto no significa que el Tecnomentat sea más débil que otros personajes, ya que de hecho posee el poder más destructivo de todos los arquetipos, el Cañón E.G.O., sino que sus peculiares talentos pueden ser más útiles en grupo. Además, los Tecnomentat pueden crear equipo especializado que proporcionará una enorme ventaja a aquellos personajes que hagan uso de él. El Poder Innato Procesador es extremadamente útil para los Tecnomentat y se recomienda encarecidamente su adquisición.**

**Una ventaja única de este arquetipo es la posibilidad de crear Bots, constructos inteligentes capaces de actuar de forma independiente que suponen una ayuda inestimable ya sea como apoyo en combate o como fuente de conocimientos, habilidades e información.**

**DEBILIDADES:** Su Shikigami. Si lo pierden, la capacidad de ejecutar Ofuda y todos los beneficios que les proporciona quedan anulados. Tienes más información acerca de esto al final del Capítulo. Es aconsejable elegir los beneficios del Shikigami en este paso.

## PODERES INNATOS

Los poderes del Onmyoji dependen de su Kami Guardián, un tipo de fuerza sobrenatural que les permite utilizar ciertas fuerzas elementales con alguno de sus sellos y les proporciona una bonificación en una característica. Un Onmyoji solo puede servir a un Guardián que debe ser elegido de entre:

**BYAKKO:** el tigre blanco que representa al oeste y el elemento metal. +1 REF

**GENBU:** la tortuga negra que representa al norte y su elemento es tierra. +1 RES

**INARI:** el zorro dorado que representa al centro y al elemento madera. +1 MEN

**SEIRYU:** el dragón azul que representa al este y al elemento agua. +1 VOL

**SUZAKU:** el ave bermellón que representa al sur y su elemento es el fuego. +1FUE

## OFUDA BYAKKO

**MAYORES:** Abanico, Byakko no Hoshi, Cielo, Desenvaine, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Lanza, Mensajero, Restricción.

**AFINES:** Contención, Estancamiento, Intuición, Mano, Paralización, Seiryu no Hoshi.

**MENORES:** Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

## OFUDA GENBU

**MAYORES:** Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Genbu no Hoshi, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

**AFINES:** Abanico, Byakko no Hoshi, Cielo, Desenvaine, Lanza, Mensajero, Restricción.

**MENORES:** Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Multiplicación, Ojo del Olvido, Restablecimiento, Verdad, Razón.

## OFUDA INARI

**MAYORES:** Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Fortuna, Inari no Hoshi, Multiplicación, Ojo del Olvido, Razón, Restablecimiento, Verdad.

**AFINES:** Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Suzaku no Hoshi.

**MENORES:** Abanico, Cielo, Contención, Desenvaine, Estancamiento, Intuición, Lanza, Mano, Mensajero, Paralización, Restricción.

## OFUDA SEIRYU

**MAYORES:** Contención, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Estancamiento, Intuición, Mano, Seiryu no Hoshi.

**AFINES:** Inari no Hoshi, Multiplicación, Ojo del Olvido, Paralización, Razón, Restablecimiento, Verdad.

**MENORES:** Abanico, Cielo, Desenvaine, Lanza, Máscara, Mensajero, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio, Restricción.

## OFUDA SUZAKU

**MAYORES:** Alma, Drenaje, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Exorcismo, Forma, Kekkai, Suzaku no Hoshi.

**AFINES:** Genbu no Hoshi, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

**MENORES:** Contención, Estancamiento, Intuición, Mano, Multiplicación, Ojo del Olvido, Paralización, Razón, Restablecimiento, Verdad.

**VALORACIÓN:** El Onmyoji es un arquetipo que varía mucho según el Kami elegido, que definirá sus Ofuda, sus hechizos de Kidou e incluso su estilo de combate, pues afecta directamente a sus Características. Por ello es extremadamente importante meditar muy bien sobre los pros y los contras antes de efectuar dicha elección.

# ONMYOJI

**MAESTRO DE LO SOBRENATURAL, ORÁCULO**




*Ilustrado por © Kanshin*

**Descripción:** Los Onmyoji son agentes libres en la lucha contra los Akuma. Entrenados en la Orden que fundara Abe no Seimei, todos ellos son eruditos perfectamente entrenados en las artes marciales, así como en el ocultismo y la medicina china tradicional. Tienen la capacidad de utilizar una disciplina sobrenatural, el Onmyodo, consistente en la utilización unos talismanes de papel llamados Ofuda y el uso de un Akuma en forma espiritual al que mantienen sellado en un objeto para usarlo como fuente de poder. A esta criatura-objeto se la denomina Shikigami. Además, muchos de ellos son adeptos en la magia Kidou, comenzando el juego con tantos niveles de Maestría en hechizos comunes y de su elemento afín como su puntuación en Conocimiento Onmyodo y en el Conocimiento Kidou adecuado, siempre que posean Usuario de Kidou (*ver pág.71*). Esta combinación de talentos los ha convertido en el mayor azote para los demonios a lo largo de la historia de la Humanidad, así como la semilla de la que han salido otras muchas organizaciones como Shinsengumi o la Agencia, por citar solo algunas.

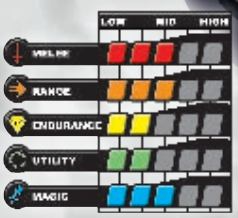
**Fuente de Poder:** Ki. Lo utilizan para alimentar a su Shikigami o para manipular la realidad por medio de los hechizos Kidou. Lo recuperan exclusivamente mediante el descanso o la meditación. El Shikigami les proporciona la energía para ejecutar Ofuda.

# RONIN

**DESTERRADO, SAMURAI, SHINSENGUMI**



*Ilustrado por © Kanshin*




**Descripción:** Los Ronin son miembros de Shinsengumi, una ancestral orden Samurai que defiende Japón desde tiempos inmemoriales o, en su defecto, descienden de exiliados de dicha organización. Sus creencias son tan rígidas que han provocado en los tiempos modernos que algunos de sus guerreros con mayor amplitud de miras hayan desertado, buscando cumplir con su cometido más allá de las fronteras de su país. Siendo así, no es de extrañar que algunos de ellos hayan recalado en la Agencia como agentes libres.

Los Shinsengumi poseen una disciplina, el Rikaijutsu con la que crean poderosos efectos sobrenaturales canalizando su energía vital a través de un arma con la que mantienen un vínculo de carácter espiritual denominada Zenryoku. Los Ronin que siguen el Camino de la Espada **marcan dos de sus Capacidades familiares como Menores**. Los que siguen el Camino del Alma **las marcan todas como Capacidades Menores**, pero a cambio comienzan el juego con tantos niveles de Maestría en hechizos comunes y de su elemento afín como su puntuación en Con. Ocultismo y en el Con. Kidou adecuado.

**Fuente de poder: Ki.** Lo utilizan para manipular la realidad por medio de los hechizos Kidou y para ejecutar una serie de técnicas sobrenaturales denominadas Rikaijutsu. Lo recuperan exclusivamente mediante el descanso o la meditación.

**DEBILIDADES:** Su Zenryoku, el arma que está unida a su espíritu. Si les es arrebatada, sus poderes son reducidos drásticamente.

**FAMILIA:** Dependiendo de la familia de la que descienda, ya sea él o su Sensei, el personaje dispondrá de una serie de ventajas básicas en forma de entrenamiento en su estilo de combate, una serie de Especializaciones que les proporcionan una elevada competencia en una serie de habilidades y las Capacidades con las que construirán sus Técnicas de Rikaijutsu. Cada uno de los clanes posee su propia Tabla de Combate así como una Capacidad especial llamada Legado Familiar.

Las diez familias Shinsengumi son:

**Aimura:** Su estilo de lucha y su filosofía vital se resume en el lema de su clan: *"La vida de una flor es corta"*. Suelen enfocar sus esfuerzos no solo en la efectividad, sino en la estética. Después de todo, luchan por hacer del mundo un lugar más hermoso.

Especializaciones: Atletismo, Artes Marciales, Combate Armado, Convencer, Disfraz, Encanto, Liderazgo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Defensa, Iniciativa, Movimiento y otra como Capacidad personal.

**Higoi:** Los miembros de esta familia creen en la lealtad a Shinsengumi y en el cumplimiento de las normas, por lo que suelen terminan formando parte del Escuadrón Disciplinario. Su lema familiar es *"Cada cosa en su lugar"*. Su estilo está dirigido a lo práctico.

Especializaciones: Combate Armado, Artes Marciales, Armas de Fuego (MEN)*, Intimidar, Percepción, Sigilo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa y otra como Capacidad personal.

** Únicamente arco o ballesta.*

**Izakuchi:** Esta familia se enorgullece de que sus miembros son siempre los primeros en entrar en combate, afrontando peligros que aterrorizarían al más valeroso de los hombres. Su lema familiar es *"Cuando escuches al trueno, el rayo ya habrá golpeado"*. Su estilo está enfocado al combate cerrado y las exhibiciones de valentía.

Especializaciones: Cuerpo a Cuerpo, Intimidar, Pelea, Proezas de Fuerza, Resistencia Física, Vigor, Frialdad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Armadura, Ataque, Daño Final, Iniciativa, Perforante y otra como Capacidad personal.

**Kigakatsu:** Los miembros de este clan consideran que el primer enemigo que hay que conquistar es uno mismo. Su lema familiar es *"Conócete a ti mismo y nunca saborearás la derrota"*. Su estilo compagina las técnicas de esgrima con la reflexión y la planificación.

Especializaciones: Atletismo, Combate Armado, Artes Marciales, Vigor, Resistencia Física, Fuerza de Voluntad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural, Elemento y otra como Capacidad personal.

**Kitsunebi:** Esta familia provee a Shinsengumi de guerreros versados en el camino del Kidou, proporcionando a la vez una fuerza de choque y amplias capacidades sobrenaturales. Su lema es *"Comprende cada parte para entender el todo"*. Su estilo está enfocado a utilizar la espada y la magia con igual efectividad.

Especializaciones: Combate Armado, Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Dos Conocimientos Kidou, Percepción, Fuerza de Voluntad.

Capacidades Iniciales: Armadura, Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural y otra cualquiera como Capacidad personal.

**Kuromamushi:** Los infames miembros de este clan han adquirido una pésima reputación debido a su costumbre de aprovechar cualquier herramienta que pueda proporcionarles un mayor poder, ya sea la diplomacia, la esgrima, las armas de fuego o el Kidou. Su lema: *"El honor se encuentra en la victoria"* deja perfectamente claro cuál es su filosofía. Su estilo fluctúa según las apetencias de cada Samurai, si es

que se les puede llamar así. Muchas de las otras familias desprecian sus métodos pero reconocen que en no pocas ocasiones su reprobable actuación y su retorcida forma de pensar han logrado obtener un triunfo cuando la derrota era casi segura.

Especializaciones: Combate Armado, Armas de Fuego (MEN), Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Convencer, Liderazgo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Daño Final, Defensa, Proyectil y otra cualquiera como Capacidad personal.

**Ogami:** La familia Ogami es la menos numerosa y la que más aprecia su individualidad. Se les consideraría una familia menor de no ser por las hazañas que sus miembros acometen y por cierto don de la oportunidad que suelen tener para estar en el lugar exacto en el momento justo. Su lema es *"El destino se alcanza a través de la espada"*. Tanto su estilo como su vestimenta suelen ser vistosos, llamativos y, ante todo, prácticos y efectivos.

Especializaciones: Combate Armado, Artes Marciales, Armas de Fuego (REF), Atletismo, Conducir, Fuerza de Voluntad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Acción, Armadura, Ataque, Daño Final, Perforante y otra cualquiera como Capacidad personal.

**Shiroboshi:** Los miembros de esta familia han recibido siempre el honor de ser los mensajeros y exploradores dentro de Shinsengumi. Aunque en la época actual ya no sean tan necesarios, siguen manteniendo su estatus y han ido adaptándose a los nuevos tiempos para poder cumplir con su cometido. Su lema es *"Conviértete en el viento"*. Su estilo es extremadamente formal.

Especializaciones: Armas de Fuego (MEN)*, Arma Sobrenatural, Atletismo, Conducir, Sigilo, Percepción, Conocimiento Ocultismo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Barrera, Efecto Físico, Movimiento y otra cualquiera como Capacidad personal.

** Únicamente arco.*

**Yamashiro:** Los miembros de este clan son considerados como unas bestias sin corazón, ya que se han dedicado al conocimiento del cuerpo humano, tanto a nivel teórico como experimental. Como ellos mismos dicen *"Cualquiera puede abrir en canal a un enemigo, pero quebrar su espíritu, es trabajo de un Yamashiro"*. Su estilo es terroríficamente cruel pero a la vez posee una elevada efectividad. Curiosamente, los mejores médicos entre los Shinsengumi pertenecen a esta familia.

Especializaciones: Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Proezas de Fuerza, Tortura, Intimidar, Frialdad, Conocimiento Medicina.

Capacidades Iniciales: Armadura, Daño Final, Defensa, Movimiento, Regeneración y una más como Capacidad personal.

**Yokohana:** Este clan está formado por Samurai-ko que han demostrado desde siempre que su ardor guerrero se encuentra a la altura de cualquier Samurai. Son conocidas como las Flores Rojas de Shinsengumi. En esta familia se entra exclusivamente por adopción y su lema es *"Solo de las cenizas surge la flor de la victoria"*. Su estilo combina la esgrima oriental con un potente Kidou de Fuego. Es por esto último que todas las integrantes del clan Yokohana tienen afinidad con Suzaku, el Kami Guardián del Elemento Fuego.

Especializaciones: Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Conocimiento Suzaku. Elige tres entre: Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Atletismo, Sigilo, Intimidar o Encanto.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Defensa, Regeneración, Elemento *(Fuego)* y una más como Capacidad personal.

**VALORACIÓN:** Los Ronin Shinsengumi son un arquetipo con infinitas posibilidades. Comparados con los demás, su mayor debilidad posíblemente sea lo limitado de su arsenal defensivo y lo mucho que dependen del Ki y su Zenryoku, si bien esas limitaciones se ven compensadas por la potencia de sus Técnicas sobrenaturales, que les proporcionan algunas de las capacidades ofensivas más poderosas del universo de Akuma.

En cuanto a los Caminos, el *Camino de la Espada* proporciona un amplio abanico de poderosas Técnicas Rikaijutsu que los convierten en unos guerreros excepcionales. El *Camino del Alma*, aunque no es tan potente en cuanto a combate físico, proporciona una versatilidad casi ilimitada al poder combinar el poder de las Técnicas Rikaijutsu con los hechizos del Kidou.

## FUENTES DE PODER

Como se ha visto en las descripciones de los arquetipos, todos los personajes poseen una Fuente de Poder, ya sea Poder Akuma, Ki o Bioenergía. Esta puntuación equivale a VOLx10 más MENx5 y puede ser modificada por la habilidad Desarrollo Sobrenatural. Cada 10 puntos en esta habilidad incrementa dicho total en tantos puntos como la VOL del personaje. Además de esto, diversas Tablas, Entrenamientos, Poderes Innatos, Tiradas de Historial y Ventajas sumarán sus efectos a la Fuente de Poder.

**FUENTE DE PODER = VOLx10 + MENx5**

*Ejemplo: Edward posee VOL 3 y MEN 3, con lo que su Poder Akuma es 45 (30+15). Si poseyera un 20 en Desarrollo Sobrenatural, su total sería 51, 6 puntos mayor.*

Los personajes usarán su Fuente de Poder para activar y mantener sus Poderes, sean del tipo que sean. Para regenerarla, solo necesitarán dejar pasar tiempo, recuperando tantos puntos por hora como su puntuación en Alma, aunque cada clase de personaje dispone de otra opción.

Los personajes Akuma podrán nutrirse de las almas de los individuos a las que ataquen o asesinen. Los requisitos para hacerlo varían según cada Arquetipo. Si la forma de alimentarse no mata al humano (como es el caso de los Mahou-Tsukai) lo debilitará. Un ser humano posee 10 puntos de Alma que pueden ser drenados total o parcialmente, transformándolos en el proceso en Poder Akuma. Al alimentarse de un humano se le causa daño. Si se le extraen hasta 3 puntos de Alma queda en un estado de debilidad menor, sintiéndose cansado. Una extracción mayor hace que se desmaye agotado, requiriendo de una PR RES10+1 por punto superior a 3. El Alma se recupera a razón de un punto por día. Para muchos agentes, matar a otros seres humanos para alimentarse es algo monstruoso e intentan controlar los instintos del monstruo hambriento sellado en su interior (ver *Capítulo VII*). Otros solamente se sustentan de individuos malvados, ladrones, violadores, asesinos o delincuentes, intentado de esa forma lavar su conciencia. El resto se han rendido parcialmente y entienden que su naturaleza ha cambiado, aceptando en lo que se han convertido aunque ello reduzca su puntuación en Alma (ver *Capítulo VII*), alienándose de sus semejantes.

Un Esper puede recuperar su Bioenergía mediante la Meditación, usando su habilidad de Conocimiento Esper. Haciendo una tirada Rutinaria entra en un trance de meditación a través del cual recuperará tantos PB como la suma de los dados del Efecto. Por ejemplo, si logra un 45, recuperará 9PB (4+5). La Meditación requiere de un total abandono por parte del Esper, que encierra todos sus sentidos en su interior, lo cual lo hace muy vulnerable hasta que sale del trance. Cada vez que un Esper recurre a un trance de meditación dentro de la misma hora, el EfMin requerido aumenta en un rango, pasando de Rutinario a Fácil, de Fácil a Normal y así. Un fallo imposibilitará la Meditación durante una hora, momento en el que el EfMin bajará en un rango. El poder de la mente es grande, pero no infinito.

Los Onmyoji y Ronin usan el Ki como Fuente de Poder, los primeros para alimentar a su Shikigami y los segundos a través de su Zenryoku. Para recuperarlo de una forma más efectiva, deberán realizar un ritual de purificación que lleva una hora completa. Requerirá una habitación tranquila, en la que dibujan una serie de sellos, tomando una posición *zazen* (la postura básica de la meditación) en el centro de la estancia, mientras "vacían" su espíritu para absorber la energía espiritual de todo lo que le rodean, igual que si introdujeran un recipiente vacío en el agua de un pozo. De esta forma, puede añadirse la mitad del Efecto de una tirada de Conocimiento Onmyodo en el caso de los Onmyoji o Conocimiento Ocultismo al total de Poder Ki con un límite

máximo de la VOLx10. Por ejemplo, si se obtiene un Efecto de 45, se recuperan 22 puntos de Ki.

La Fuente de Poder de un personaje se reduce al emplearla y puede serle drenada por ciertas clases de ataque. Probablemente te estarás haciendo la siguiente pregunta: ¿Qué ocurre cuando un personaje agota su Fuente de Poder? ¿Se desmaya? ¿Pierde sus habilidades sobrenaturales? ¿Corre peligro su vida? La respuesta varía con cada arquetipo, pues depende de la clase de Poder que cada cual utiliza.

Si el Poder Akuma de un personaje llega a 0, se encontrará con una sensación de ansia interior y terriblemente debilitado, perdiendo -1D en todas sus tiradas y no pudiendo usar sus poderes hasta que sea capaz de alimentarse. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

Si la Bioenergía de un Esper llega a 0, todos sus poderes quedarán desactivados, incluyendo los Poderes Innatos, quedando totalmente debilitado. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

Si el Ki de un Onmyoji o un Ronin llega a 0, le quedará la energía vital de un humano normal. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

*Ejemplo: La Fuente de Poder de Edward son las Emociones. Creemos que le queda bien, ya que no le obliga a matar a sus víctimas y tampoco resulta algo truculento alimentarse de esa manera. Aun así, Edward no disfruta haciéndolo y procura evitarlo en lo posible.*

## LAS DEBILIDADES

Tras las Fuentes de Poder, pasamos a las Debilidades. Todos los personajes poseen puntos débiles que les hacen vulnerables ante ciertas situaciones o clases de daño. Según el arquetipo, las Debilidades varían.

Los Akuma pueden elegir sus Debilidades, aunque no están obligados a ello. Estas Debilidades poseen dos niveles, menor y Mayor (M), cuyos efectos varían en intensidad. Puede escogerse cualquiera de las posibilidades que ofrece cada arquetipo, pero solamente podrán poseerse dos Debilidades como máximo, pudiendo ser las dos menores o una menor y otra mayor.

Una Debilidad menor incrementa el Sello en +1 y una mayor en +2, hasta un límite máximo de Sello 4, lo cual es algo muy tentador. Elige las que consideres apropiadas y anótalas en el lugar apropiado de la ficha, junto con las secuelas que causan. Las Debilidades Mayores se marcan con una (M) tras su nombre. Los efectos de cada nivel son los siguientes:

**Agua/Fuego/Madera/Metal/Tierra:** El personaje es débil contra el elemento en cuestión, incluyendo su versión violenta (por ejemplo Metal/Veneno o Agua/Podredumbre). Cualquier ataque basado en dicho elemento ignorará el Aguante. La Debilidad Mayor además elevará la magnitud del Daño a Maldito e incrementará en +5 la dificultad de cualquier PR contra dicho elemento. Si el ataque ya produce Daño Maldito incrementa en +1L1 el daño recibido. Encontrarás mas información sobre estos elementos más adelante.

**Alimentación:** El personaje tiene serios problemas de conciencia con la forma de sustentarse del Akuma que se encuentra en su interior, lo cual le pone en dificultades a la hora de alimentarse. Esta Debilidad le obliga a efectuar una PR VOL10 para alimentarse de su Fuente de Poder, reduciendo a la mitad la cantidad de Poder Akuma recibido. La Debilidad Mayor eleva a PR VOL20. Un fallo en la prueba le impide alimentarse por el resto de la escena.

**Ansia:** El personaje se siente influido por los deseos de alimentarse de su Akuma interior. Cuando su puntuación de Poder Akuma baja de la mitad, se verá impelido por el demonio a alimentarse, a no ser que sea capaz de resistirse con una PR VOL10. Aún lográndolo, tendrá una sensación de ansiedad que se refleja en una penalización de -1 dado a todas las PR VOL y a algunas habilidades sociales (Encanto, Liderazgo, Convencer). La Debilidad Mayor eleva a -2 dados la penalización. Es posible usar 1PF para sobreponerse una cantidad de asaltos igual a la VOL del personaje.

**Barreras:** El personaje es afectado más fácilmente por las Barreras, da igual del tipo que sean (ofuda, hechizos, temporales o permanentes). La FUE de la Barrera se incrementa en +5 contra un personaje con este defecto. La Debilidad Mayor lo hace en +10.

**Demonio:** El personaje tiene serios problemas debidos al poder de su Akuma interior, que lo convierte en una bestia incontrolable que pugna por liberarse a la menor ocasión. Cada vez que fuerce el Sello, el Akuma verá incrementada la dificultad de su tirada de control en +5. La Debilidad Mayor eleva el incremento a +10. Suprimir a semejante monstruo es un trabajo a jornada completa.

**Luz Solar:** El metabolismo del personaje ha sido tan cambiado por su huésped Akuma que ha desarrollado una afinidad con la oscuridad, por lo que la luz le provoca daño. Las luces muy brillantes y la luz solar le provocan un penalizador de -1D a todas sus acciones (el uso de gafas de sol reducirá la penalización a -5 a la Habilidad). La Debilidad Mayor eleva la incompatibilidad con la luz solar, recibiendo 1D de Daño Maldito en cualquier parte expuesta de su cuerpo y provocando el penalizador de 1D de forma automática. Si lleva el cuerpo cubierto y es herido, recibirá 1PG de daño Maldito por cada 10 puntos de daño por asalto hasta que cubra la herida. El tipo de daño recibido se considerará Sobrenatural e ignorará el Aguante y la Armadura del personaje, sea del tipo que sea. La luz ultravioleta provocará el mismo efecto sobre un personaje con esta Debilidad.

**Magia:** El personaje es particularmente vulnerable a los efectos de la magia, da igual si se trata de Kidou, Madou o de cualquier otra clase. Los ataques mágicos ignorarán el Aguante. La Debilidad Mayor además aplicarán un +5 a la dificultad de las Pruebas de Resistencia.

**Metal de Almas/Plata:** El personaje es particularmente vulnerable a las heridas causadas por las armas forjadas por los maestros Kajiya, como son los Zenryoku que portan los Shinsengumi o a las armas de aleación de plata o con un baño de dicho metal. La Debilidad Menor provocará que cualquier herida causada por estas armas ignore el Aguante. La debilidad Mayor hará que se considere daño Maldito o que eleve la magnitud del Daño Maldito en +1L1 en el caso de que el ataque ya lo sea. La Debilidad Mayor en Plata aplicará automáticamente la Menor en Metal de Almas.

**Sello:** El personaje es afectado con mayor facilidad por aquellos poderes o hechizos que afecten su Sello, que incrementan su efecto en +1. La Debilidad Mayor suma +3 a dicho efecto. Por ejemplo, un Ofuda de Contención que redujera el Sello en -1 pasaría a hacerlo en -2 o -4.

**Sobrenatural:** El personaje es débil contra los ataques Sobrenaturales. Cualquier ataque basado en dicho tipo de daño ignorará el Aguante. La Debilidad Mayor hará que se considere daño Maldito o que eleve la magnitud del Daño Maldito en +1L1

en el caso de que el ataque ya lo sea por sí mismo.

Los Agentes Esper poseen como Debilidad su misma Fuente de Poder: la Bioenergía. Si llega a 0, el Esper se quedará reducido a un simple humano muy inteligente, pero sin poder hacer uso de ninguno de sus poderes.

Los Onmyoji tienen como Debilidad a su Shikigami. Dado que es bastante complejo, se da más información sobre ello de una forma más extensa más adelante, en el capítulo de poderes de Onmyodo. Por ahora, baste decir que el Shikigami es un arma de dos filos.

Los Ronin tienen como Debilidad su Zenryoku. Si les es arrebatado, perderán todos los poderes que les proporciona. Además, necesitan su Poder Ki para activar sus Técnicas y hechizos, por lo que dependen mucho de él.

*Ejemplo: Como Debilidades para Edward elegimos dos elementos: Madera, como mayor, y Fuego. Ya que Madera es un elemento ligado a la vida, esperamos que no tenga que enfrentarse a él a menudo o, al menos, que pueda razonar con aquellos que lo utilicen. El Fuego es un elemento común, pero quizá sea más sencillo de evitar que el resto de ellos. Durante un momento pensamos en Barreras, pero lo descartamos ya que podría dejar a Edward encerrado cuando sus compañeros lo necesiten. Así pues, marcamos en la ficha Madera (M) y Fuego y elevamos el Sello de Edward a una puntuación de 4. Los poderes Akuma de Ed pueden elevarse hasta el cuarto rango lo cual le convierte en un personaje de gran poder. Solo esperemos que no le ataquen con Fuego o, peor aún, con Madera.*

## HISTORIAL

Ahora que ya has decidido qué clase de personaje vas a jugar, el siguiente paso será darle un poco de color para diferenciarlo de los personajes que otros jugadores podrán crear. Para eso deberás probar fortuna en la tabla de Historial.

La tabla de Historial proporciona colorido a los personajes, tanto con bonificaciones como con defectos que los hacen más interesantes. Hay muchas más ventajas que desventajas, y estas últimas no hacen injugables a los personajes. Por si todo esto fuera poco, te ofrecemos un comodín: todos los personajes tendrán derecho a hacer 3 tiradas en la tabla de historial, más una cuarta optativa si al menos dos de las tiradas son desafortunadas. Si las tres primeras son desafortunadas, podrás repetirlas todas directamente. ¿Alguien da más?

Por supuesto, si prefieres que tu personaje sea gris e insulso, estás en tu derecho de no hacer ninguna tirada. No obtendrás ninguna mejora y no te arriesgarás a ganar defectos. Si no te gusta depender del azar, no tires. Puede salir algo que no desees.

Las tiradas de Historial se efectuarán con un dado de cien caras. Ciertos resultados proporcionan un efecto especial activable mediante el gasto de PF. Anota cada resultado en el lugar habilitado para ello en la hoja de personaje y ten en cuenta las bonificaciones o penalizaciones que te otorgue para aplicarlas posteriormente. Ten en cuenta que cualquier bonificación aplicable a las Habilidades deberá ser anotada en la columna Bono y podrá superar los límites iniciales de Habilidades de la Creación de Personaje.

Todas las tiradas de Historial que hagas te servirán para poder componer en parte el pasado de tu personaje. Los textos que hay en cada una son orientativos, así que puedes modificarlos si crees que no encajan en la historia de tu personaje, siempre y cuando no modifiques los efectos de la tirada. Más tarde, en la elección de Ventajas, te otorgaremos la posibilidad de modificar alguna de las tiradas haciendo otras nuevas.

**1 Grande.** Eres más grande, alto y corpulento de lo normal. Considera tu FUE un punto mayor a la hora de calcular tanto los daños como las armas que puedes usar, tu Base de PG se incrementa en +2 y sumas +1 a tu Total de Aguante. Tu altura mínima es de 2 metros o 1,90 metros en el caso de personajes femeninos. Debes tener en cuenta que las personas muy altas llaman bastante la atención y es más fácil que un testigo pueda recordarte.

**2 Una Juventud Difícil.** De joven, estabas siempre metido en líos, por lo que tuviste que buscarte la vida y aprender a defenderte por ti mismo. +10 a una Habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

**3 Gran Potencial.** Tienes un gran potencial espiritual. +10 a Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

**4 Reflejos Rápidos.** Eres un hombre de acción. La palabra duda no está en tu diccionario. Actúas rápidamente y sin miramientos cuando es necesario. Mientras otros están aún decidiendo qué hacer, tú ya estás en movimiento. +2 Ini y +1 al Total de Acción. **1PF:** +1D en Ini.

**5 Ratón de Biblioteca.** El conocimiento es tu gran pasión y disfrutas aprendiendo siempre que puedes. Mientras tus amigos perdían el tiempo dando patadas a un balón, tú pasabas las horas leyendo libros y novelas. Esto ha tenido repercusiones en tu educación, de la que has sacado mucho más partido que otra gente. Recibes 50 puntos de habilidad para repartir en uno o más Conocimientos. **1PF:** +1D en una tirada de Conocimientos.

**6 Progenitor Superviviente.** El demonio que te transformó en Akuma no fue exterminado por la Agencia y sigue activo. Tiene todavía un vínculo contigo y la intención de convertirte de nuevo en su obediente progenie, destruyendo aquello que impide que te conviertas en un Akuma verdadero. Aparecerá cuando al DJ le parezca adecuado, siempre en el peor momento y con la intención de recuperar a "su muchacho". Si es exterminado, el defecto deja de tener efecto. Por supuesto, el progenitor no es un Akuma menor y tendrá buen cuidado, ya que es consciente de que la Agencia está de por medio, así que resultará extremadamente complicado acabar con él. Intentará tener siempre una vía de escape preparada por si las cosas se le ponen cuesta arriba, pero ¿quién es más astuto, tú o él? Si tu personaje no es Akuma, el defecto se convierte en Enemigo. Tienes un oponente o rival cuyo poder e historia decidirá el DJ.

**7 Manazas.** Por alguna razón, no eres bueno utilizando herramientas y aparatos delicados. No es que se te caigan las cosas o seas idiota, simplemente no estás dotado para la tecnología. Dejarte manejar un ordenador o un aparato electrónico delicado es una buena forma de asegurarse su destrucción. Las tiradas de Seguridad y Reparaciones siempre las harás con dos dados y eligiendo la peor forma de combinarlos. Si salen dos ceros estropearás el aparato (o lo activarás, lo que peor resulte). Si eres un Tecnomentat, ignora este resultado y repite la tirada.

**8 Fobia a las Alturas.** A raíz de una mala experiencia, has desarrollado un terrible miedo a caerte de lugares altos y procuras mantenerte alejado de ellos. Quizá no sea buena idea elegir algún poder de vuelo. Enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

**9 Cazador.** Donde pones el ojo pones la bala. Siempre te han atraído las armas de fuego, tienes muy buena puntería y con un poco de práctica te has convertido en un tirador magnífico que suele levantar expectación en las galerías de tiro de la Agencia y al que suelen pedir consejo. Incrementas la PDA de tus tiradas con Armas de Fuego en +5. **1PF:** Ignora los penalizadores de un disparo.

**10 Adicción: Alcohol/Tabaco (a tu elección).** Eres un gran aficionado a la bebida y te gusta sentir el calorcillo del alcohol en tu organismo o bien has caído en el horrible vicio del tabaco. Has probado de todo para dejarlo, pero nunca has sido capaz. Algunos te recriminan tu adicción, pero no les haces el menor caso. En situaciones de tensión, siempre se te puede ver con un pitillo en la

mano o sacando la petaca del bolsillo. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15.

**11 Salud de Hierro.** Tienes un sistema inmunológico que te hace increíblemente resistente a las enfermedades y heridas. No recuerdas haber cogido un resfriado nunca, una gripe ni ninguna enfermedad infantil. +20 a la habilidad Resistencia Física y +2 a cualquier PR contra enfermedades.

**12 Apariencia Desagradable.** Cuando tus padres te hicieron, rompieron el molde, pero del susto. Eres más feo que pegarle a una monja. -20 a Encanto, +30 a Intimidar.

**13 Fobia a tu Debilidad Principal.** Siempre que te ves expuesto a tu Debilidad principal, notas como un terrible pánico se apodera de ti. Si tu personaje no es Akuma, sustitúyela por Claustrofobia (miedo a los espacios cerrados). En uno u otro caso, enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

**14 Zurdo.** Tu mano izquierda es la dominante en lugar de la derecha. Simplemente eso.

**15 Atleta consumado.** De chaval eras siempre el más rápido de todo el barrio. Según fuiste creciendo nunca dejaste de practicar deportes como hobby, con lo que ahora tu forma física es excelente. +20 Atletismo. **1PF:** Aumenta en +1 tu Movimiento.

**16 Mal Carácter.** Siempre estás refunfuñando, malhumorado y eres extremadamente violento. No aguantas las bromas ni tienes demasiada paciencia, por no decir ninguna. Por eso tiendes a resolver las cosas por medio de la fuerza, lo cual te ha resultado muy problemático en tu vida pasada. Para contenerte ante una situación que te pueda cabrear, necesitarás una PR VOL15.

**17 Manía: Limpieza Personal.** Siempre tienes que estar vestido de punta en blanco y escrupulosamente limpio. Procuras evitar meterte en sitios donde puedas ensuciarte, y si estás sucio procurarás asearte lo antes posible. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15.

**18 A Todo Gas.** Eres un adicto a la velocidad y cualquier cosa con ruedas te atrae, en especial las motos. Disfrutas de la sensación del viento en tu cara, la vibración del motor en tu cuerpo y el olor de la gasolina. En ningún lugar te sientes más vivo que en la autopista. Cuando estás en la carretera, sientes que eres indestructible, nadie puede alcanzarte y te hace muy feliz que lo intenten. Cuando te piden que describas la felicidad, hay dos cosas que vienen a tu mente: asfalto y problemas. +20 a Conducir y +10 a una Habilidad de Pelea o Artes Marciales. **1PF:** Obtienes un éxito automático en una tirada para evitar un accidente.

**19 Ambidextro.** Puedes usar ambas manos indistintamente con el mismo nivel de habilidad. Esto no te proporciona la habilidad de hacer dos cosas a la vez, pero cuando una herida incapacita cualquiera de tus brazos, no recibes penalizaciones por usar el otro. Recibes +1 a tu Total de Acción. **1PF:** +1 Acción extra.

**20 Regeneración Mejorada.** Tu organismo acepta mucho mejor los poderes regenerativos. Añades un +2 a cualquier total de regeneración o curación que recibas, da igual su fuente.

**21 Enano.** Por un defecto de nacimiento, mides más o menos un metro. Tienes limitado tu Movimiento a 1 y tienes los problemas obvios en cuanto al uso de herramientas grandes o vehículos no preparados para tu condición. Por suerte, no todo son desventajas. Tu tamaño es una ventaja a la hora de encontrar escondites o de pasar por lugares pequeños.

**22 Manitas.** Eres el chapuzas que toda persona querría por compañero de piso. Eres capaz de arreglar cualquier cosa que te pongan delante, con unas herramientas mínimas y un poco de trabajo duro. Es muy probable que hubieras podido ganarte la vida con tu habilidad, de no haber terminado como Agente de la Agencia. +20 a Reparaciones. **1PF:** Puedes parchear un mecanismo con lo que tengas a mano durante una escena.

**23 Amor Verdadero.** Estás enamorado, y temes que si tu amada/o descubriese la verdad todo se acabe. Intentarás ofrecer una apariencia de normalidad para mantener el engaño y seguir con tu relación. Lástima que la mentira suele tener las patas cortas y tu trabajo sea muy difícil de explicar a tu pareja, más aún sin transgredir el Protocolo de Secreto de la Agencia. Además, tu amor es tan fuerte que serías capaz de morir por tu amada/o, lo que sin duda acabará siendo una fuente de preocupaciones. Si esto es recíproco, es el DJ quien debe determinarlo. Si tu amor verdadero muriese, obtendrás de manera automática los defectos Misógino y Solitario.

**24 Chute de Adrenalina.** Cuando llegas al nivel de Salud Herido, tu organismo descarga un torrente de adrenalina en tu sangre que te hace inmune al dolor y elimina las penalizaciones debido al estado de salud y al Estado Alterado Dolor durante tantos asaltos como tu RESx2.

**25 Chaval de Barrio.** Te criaste en un barrio conflictivo, donde aprendiste a cuidar de ti mismo sin ayuda de tus hermanos. Quizá no fueses el que empezaba las peleas, pero siempre las acababas en pie. +10 a una Habilidad de cuerpo a cuerpo y +20 a Desarrollo Físico.

**26 El Mejor Discípulo del Mundo.** Desde crío, te quedabas alucinado viendo las películas de kung fu y de Bruce Lee en la televisión, y te tirabas horas imitando a tus ídolos. A cuenta de esta afición, empezaste a tomar clases de Artes Marciales. Tu Sensei quedó impresionado con tu talento, por lo que te entrenó con más interés que a ninguno de los demás. Si lo deseas, todavía puedes seguir acudiendo a su *Dojo* cuando tienes oportunidad, despues de todo posiblemente eres su discípulo favorito. +10 a Pelea o Artes Marciales y añadirá un +1 natural a los totales de combate de Ini, Ataque, Defensa y Daño para estas habilidades.

**27 Voluntad Inquebrantable.** Posees una mente tan fuerte que influenciarte es poco menos que imposible. Cualquier intento de controlarte o influir en tu comportamiento por medios sobrenaturales tiene menos posibilidades de afectarte, pudiendo repetir tu prueba de resistencia una segunda vez, además de hacerlo cada vez que se te ordene hacer algo que no te resulte natural. +20 Fuerza de Voluntad y +2 a las PR para evitar ser controlado.

**28 Familia.** Pese a que la Agencia simuló tu muerte, tú aún te preocupas de los tuyos. Puede ser por tu pobre tía enferma, por tu mujer embarazada, o por no perderte la infancia de tus hijos. A la Agencia no le hace gracia que la comprometan y sabes que los pones en peligro por ello... pero no puedes evitar querer cuidarlos. Si eres un Esper, te has buscado tu propia familia porque no soportas ser un "producto de laboratorio" pese a que en Utopía (la ciudad de tu especie) podrían tomárselo muy a mal. Si eres un Onmyoji o un Ronin ignora este resultado y vuelve a tirar.

**29 Aversión al Sexo Opuesto.** Un trauma del pasado te hace desconfiar e incluso repeler a los miembros del sexo opuesto. No te es imposible interactuar pero a nivel emocional te resulta un obstáculo prácticamente insuperable. -50 a Encanto para todo lo referente a Seducción.

**30 Despistado.** No tienes buena memoria y tiendes a olvidarte de los detalles. El DJ puede decidir que te has olvidado de cosas, objetos o citas, solo para hacerte la vida difícil. Una agenda electrónica es una buena opción y tus compañeros deberían tener en cuenta este defecto a la hora de confiar en ti para ponerte a buscar información.

**31 Resistente.** Encajas el daño como un neumático viejo. Añades +4 a tu Total de Aguante. **1PF:** Ignora una tirada de Inconsciencia.

**32 Minusválido Emocional.** Posees una fuerte incapacidad emocional que te impide comportarte con normalidad. No tienes sentido del humor ni empatía, y no das jamás muestras de tener miedo o poseer sentimientos. Puedes fingir, aunque siempre necesitarás un Efecto de 50 en la tirada de Disfraz o de Convencer. Tus compañeros te miran con recelo y suelen mantener una distancia prudente, pues tu comportamiento es màs propio de un psicópata que de una persona equilibrada. +40 a Frialdad y +4 a las PR que afecten tus emociones.

**33 Curiosidad por la Ciencia.** Desde niño te ha asaltado la necesidad de entender cómo funcionan las cosas. Tu primer juguete fue el mundo que te rodeaba. Tus padres aprendieron pronto que era mejor regalarte juegos de construcción que artilugios electrónicos

que inequívocamente acababan destripados sobre el suelo de tu cuarto. Recibes 50 puntos para repartirlos en Habilidades de Conocimientos relacionadas con la ciencia, en Reparaciones o en Seguridad. **1PF.** Puedes hacer una tirada sobre una Habilidad de 100 para "haber leído algo" que puedas necesitar puntualmente, siempre que esté relacionado con estas Habilidades.

**34 Especialista en Sistemas de Seguridad.** Tienes un don para pensar como el instalador de cualquier sistema de seguridad, comprendiendo rápidamente su funcionamiento y cuáles son sus puntos débiles. Derivar la conexión de una cámara a un señuelo, anular una alarma, descifrar códigos de seguridad, saltarte salvaguardas de un sistema... todo eso son entretenimientos para ti. +20 Seguridad.

**35 Manía: Orden/Limpieza Doméstica (a tu elección).** No soportas el desorden o bien los sitios sucios o desordenados, con la excepción de lugares abandonados, ruinas, etc.. Cuando ves una habitación desordenada , sucia o con algo mal colocado, tus manos parecen moverse por propia voluntad. Esto se aplica a una corbata mal anudada, un lápiz fuera de un bote, un cojín tirado en el suelo o incluso la escena de un crimen. Puedes aguantar la necesidad de ordenarlo o ignorar la suciedad pero estarás distraído mientras estés cerca de "ese caos". -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15 según la magnitud del estímulo.

**36 Heraldo de la Muerte.** Por alguna extraña razón, eres particularmente mortífero en combate y tus oponentes suelen terminar muriendo de maneras horribles. Aunque parece una bendición, no eres la persona apropiada para capturar a alguien con vida. Incrementas de forma automática en +2 todas las PR que provoques a tus oponentes con cualquier tipo de ataque que cause daño, no funciona con poderes de Infuencia. **1PF:** Ignora el Aguante de tu oponente en una tirada de Daño.

**37 Corrompido.** Tu Akuma interior es excepcionalmente fuerte y lo contienes a duras penas. Ya has tenido varias crisis y han estado a punto de eliminarte más de una vez por ello. Reduce tu Alma en 2 puntos. Si tu personaje no es Akuma, sustituye este defecto por Mala Racha: tres veces por sesión de juego el DJ puede quitarte un dado de una tirada o una vez puede declarar que retirarás el dado más alto de la misma.

**38 Silencioso.** De pequeño eras tan sigiloso que podrías llegar a acercarte a cualquier animal sin que ni siquiera se percatase de tu presencia. +20 Sigilo. **1PF:** +1L1 en ataques por sorpresa.

**39 Inspirador.** Tienes la virtud de hacer que los demás den lo mejor de sí mismos, de alentar a tus compañeros. Hasta tres veces por partida puedes otorgar a un compañero un dado más en una tirada antes de efectuarla. Tienes que estar presente y el personaje tiene que poder oírte para poder animarlo.

**40 Anula** un resultado y vuelve a tirar o repite esta tirada.

**41 Frío como el Hielo.** Tienes nervios de acero. No es fácil asustarte ni ponerte nervioso y, por apurada que sea la situación, siempre estás dispuesto a seguir adelante. Para los demás eres una persona fascinante, digna de admiración, un operativo endurecido y profesional. +20 a Frialdad, +10 a Encanto y +2 a las PR contra Euforia, Ira o Miedo.

**42 Mejor no preguntar.** +20 Tortura, +10 Frialdad.

**43 Sueño Ligero.** Duermes con un ojo abierto y efectúas las tiradas de Percepción sin penalizaciones, despertándote listo para la acción.

**44 Aprendizaje Rápido.** Tienes el don de sacar enseñanzas de cualquier cosa que veas o de cualquier experiencia que vivas. Obtienes un 10% más de puntos de experiencia por aventura.

**45 Malas Compañías.** Una parte de tu pasado no es precisamente legal, aunque las malas compañías y la mala vida a veces proporcionan útiles conocimientos. +20 Criminal.

**46 Alimentación Traumática.** Consideras moralmente inaceptable alimentarte de seres humanos para ganar Poder Akuma y te cuesta mucho hacerlo, aunque te encuentres en una necesidad imperiosa. Ganas la Debilidad menor Alimentación sin obtener Sello a cambio. Si tu personaje no es Akuma, encuentras intolerable la alimentación de los personajes Akuma e impedirás que se alimenten de inocentes. Incluso en los casos en que las víctimas sean malvados o cadáveres, tienes que hacer una PR VOL15.

**47 Adicción: Sexo/Pornografía (a tu elección).** No puedes resistirte a una invitación de un personaje del sexo opuesto atractivo (o del mismo en el caso de que tu personaje sea homosexual o bisexual) o bien a disfrutar de la pornografía, en especial en situaciones morbosas. Esto hace que la gente piense mal de ti o que considere que eres, al menos, un tipo informal ya que dedicas bastante tiempo a tu "hobby". Si tienes una ocasión de disfrutar de una cita o un "buen espectáculo" y lo dejas pasar, tendrás un penalización de -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo. Este penalizador aplicará durante la siguiente hora de tiempo real o hasta que satisfagas tu adicción.

**48 Casanova.** Siempre que ves un personaje del sexo opuesto atractivo (o del mismo en el caso de que el personaje sea homosexual o bisexual) intentas llevártelo a la cama de inmediato. Cualquier ocasión es buena para marcar otra muesca en la culata. Tus intenciones no serán iniciar una relación duradera, sino disfrutar de una buena noche de sexo. +20 Encanto.

**49 Aspecto Llamativo.** Perteneces a una tribu urbana o has creado tu propio estilo, pero sea cual sea el motivo, tu aspecto es radicalmente llamativo. Puedes llevar un look gótico y siniestro con profusión de maquillaje, uno que te obligue a llevar ropas estrafalarias o quizá te guste llevar una gran cantidad de vistosos piercings. Esto puede repeler a ciertas personas o marginarte en determinados ambientes. Vestir de manera "normal" te hace sentir incómodo e incapaz de concentrarte, con lo que no podrás beneficiarte de los resultados "6" en tus tiradas de dado.

**50 Tira** dos veces.

**51 Hobby.** Tienes una afición a la que dedicas de vez en cuando tu tiempo libre. Sube a 40% una habilidad en la que no tengas nada.

**52 Sueño Pesado.** Cuando duermes no te despierta ni un terremoto. Para espabilarte necesitas una tirada de Percepción con un Efecto superior a 50 o que te abofeteen y agiten bien. Además, sufrirás una penalización de -1D a todas tus tiradas durante los 10 siguientes asaltos a despertarte. Necesitas normalmente 8 horas de sueño como mínimo.

**53 Potencial.** Posees cierto potencial sobrenatural innato. +5 a Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

**54 Solitario.** Odias relacionarte con los demás, ya sea porque te consideras un monstruo o porque te molesta la compañía. Siempre que puedas preferirás aislarte, puesto que trabajas mejor solo. Si hace falta un voluntario para quedarse vigilando o para cualquier actividad que te permita ir por tu cuenta, ahí estás tú. -10 a las habilidades de Relación, -50 a Liderazgo.

**55 Cachas.** Apuntarte al gimnasio tiene sus ventajas, siempre que seas perseverante y te lo tomes en serio. +10 a una Habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo y +20 Proezas de Fuerza. **1PF:** +1FUE durante 1 asalto.

**56 Miope.** Tienes un defecto congénito inoperable en la visión que te impide ver bien de lejos, por lo que llevas gafas o lentillas. Sin ellas reduces en -1D las tiradas de Percepción visual.

**57 Obeso.** Estás bastante pasado de peso, ya que te encanta el buen yantar y no eres muy aficionado al ejercicio. Pese a los intentos de tus supervisores y de tu médico para que adelgaces, te es imposible hacerlo, ya que cuando haces dieta sufres de dolores de cabeza y bajadas de tensión. -20 a Atletismo y Vigor pero añade +2 a tu Base de PG.

**58 Fobia a las serpientes, los perros, los gatos o a los muertos** (u otra con el consentimiento del DJ). Enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

**59 Inquietante.** Por algún motivo causas una mala sensación a los que te rodean, tanto que es normal que te rehúyan hasta conocerte mejor. Puede ser por tu aspecto, por tu carácter, por tu fuerte personalidad o por alguna razón ignota que no alcanzas a comprender. Lo cierto es que cuando miras fijamente a la gente,

pocos pueden sostenerte la mirada. +20 a Intimidar. **1PF/2PF:** Si el/los objetivo/s no pasan una PR VOL15 caen bajo el Estado Alterado Miedo durante una escena.

**60 Paranoico.** Si alguien te preguntase: *"¿Cómo se llaman las personas que creen que todo el mundo las vigila y va a por ellas?"* tú contestarás sin dudarlo: *"Precavidos"*. Siempre te gusta tener las cosas bajo control y no te sientes cómodo cuando te encuentras una situación vulnerable. +20 a Percepción. **1PF:** Anula la sorpresa.

**61 Rival.** Tienes un rival con quien siempre estás compitiendo y que quiere demostrar que es mejor que tú y viceversa. Eso ha hecho que tu entrenamiento haya dado más frutos, pues lo has tomado con mucho más interés y le has dedicado buena parte de tu tiempo libre. Ganas 30 puntos para repartir entre tus habilidades y puedes comprar gratuitamente una maniobra de una Tabla combate de segundo nivel. Si más de un personaje tiene este defecto, el DJ puede decidir que son rivales.

**62 Hacker.** Qué cosa más interesante es la informática y qué mundo tan apasionante es Internet. Con una terminal y un poco de tiempo puedes tener cualquier información a tu alcance o infiltrarte en cualquier sistema. +50 a Conocimiento Informática. +20 Seguridad (solo en los sistemas electrónicos).

**63 Tarado.** Tu transformación en Akuma, la tensión de tu mente Esper o las situaciones en las que te encuentras a menudo, han causado que tengas un amigo imaginario que tu crees que es completamente real. Verás normal que los demás no lo perciban y tenderás a conversar con él, comentar las cosas y pedirle consejo. El amigo imaginario es una parte de tu personalidad, por lo que razona igual que tú e incluso ve muchas cosas desde otro punto de vista. Es una magnifica forma de meter en problemas al personaje para el DJ, que será el encargado de interpretarlo.

**64 Vigoréxico.** Eres un ferviente seguidor del principio "*mens sana in corpore sano*", quizá demasiado. Dedicas todos los días un mínimo de dos horas a tus ejercicios y nunca viajas sin tus mancuernas en la maleta. +20 a Proezas de Fuerza, +20 a Atletismo y +30 a Vigor.

**65 Oído Fino.** Tienes un sentido del oído muy desarrollado, capaz de detectar los sonidos más sutiles. +20 a Percepción auditiva. **1PF:** éxito automático en una tirada.

**66 Vuelve a tirar** y elige, tras leer las dos posibilidades, el orden de las decenas y las unidades. Si los resultados son ambos negativos, repite la tirada hasta que al menos uno sea positivo.

**67 Blando de Corazón.** Las historias tristes y el sufrimiento de los demás te afectan sobremanera. Siempre procurarás ayudar al prójimo e intentarás que los inocentes nunca salgan heridos. Hay quien te admira por ello, pero otros se burlan y te llaman "hermanita de la caridad". Cuando fracases en evitar que un inocente muera, deberás lograr con PR VOL15 o perderás 1D a todas tus acciones por la sensación de impotencia o los remordimientos. Puedes repetir la tirada una vez por hora de tiempo real o tras cada noche de descanso. Cuando el DJ considere que has cumplido tu objetivo decentemente en una aventura, te recompensará con 1-3 Puntos de Experiencia extra, según los problemas que hayas afrontado. No todo va a ser desventajas.

**68 Actor Aficionado.** De niño, hiciste de pimiento en una obra de primaria. No fue un gran papel, pero despertó en ti el gusanillo de la interpretación. Desde entonces trabajaste con un grupo de teatro de aficionados y has participado en varias obras del mismo nivel. Siempre que puedes, te prestas interpretar papeles, sobre todo si son un reto. Esto hace que seas la mejor opción en las operaciones de infiltración. +20 Disfraz, +10 Convencer y +10 a Encanto. **1PF:** Echa mano de un personaje ensayado para utilizarlo en la situación actual. Suma un +30 al resultado de la tirada de una Habilidad de Relación.

**69 Imán Sexual.** Eres muy atractivo/a y resultas particularmente seductor/a para las mujeres/hombres (según sexo y preferencias), en especial con aquellos a los que no quieras atraer, esto te causa problemas de vez en cuando, pero no puedes evitarlo. No es cuestión de desfigurarte para no llamar la atención. +20 Encanto.

**70 Pagafantas/Princesita.** No puedes evitarlo. Eres fácilmente manipulable por los personajes del sexo opuesto, no perdiendo la ocasión de ser un caballero, de defenderlos o de pagarles sus gastos, solo por sentirte bien. Los personajes femeninos se enamorarán constantemente, creyendo que ese villano tan guapo puede ser reformado y terminar siendo un buen esposo. Para resistirte, se requiere una PR VOL15. Este defecto es particularmente problemático cuando alguien te coge la medida, ya que podrá manipularte con relativa facilidad.

**71 Adicción: Internet.** Tienes una extensa lista de cosas importantísimas que hacer todos los días: escribir en foros, atender a tus contactos en las redes sociales, leer la prensa, descargar montones de archivos, meterte en chats… Necesitas conectarte diariamente. Si no lo has hecho, -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15 según la magnitud del estímulo. Deberás repetir la tirada cada 6 horas hasta que puedas satisfacer tus ansias. Tu peor pesadilla es levantarte y tener que gritar: *"¡Noooooooooo, no funciona Internet!"*

**72 Soldado.** Pasaste una temporada en el ejército, ya fuera como voluntario o realizando el servicio militar. Eso te ha enseñado disciplina y tienes todos los beneficios de una excelente instrucción. +10 a la Habilidad de Armas de Fuego, +10 Proezas de Fuerza, +20 Atletismo, +10 a una Habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

**73 Máscara de Maldad.** Te comportas como un tipo cruel y vengativo, porque piensas que es la forma de que los demás no se reirán de ti. Siempre estás amenazando a todo el mundo, y siempre que puedes demuestras que quien te la hace, te la paga... o haces que lo demuestras. Y es que, en el fondo, eres un buenazo y tendrías terribles remordimientos si los inocentes sufrieran injustamente o traicionaras a tus compañeros.

**74 Amnesia.** No recuerdas nada anterior a tu transformación o a los últimos seis meses. Tu pasado queda en manos del DJ, que puede irte dando datos según recuperes o no la memoria.

**75 Adicción: Ludopatía.** Qué musiquita tan atrayente y qué lucecitas tan hipnóticas salen de las máquinas tragaperras. Qué bien se lo pasa uno en el bingo o en el casino. Qué emoción siente uno cuando consulta la lista de premios de la lotería. ¿Cómo es que los demás no son capaces de disfrutar de estas cosas? Eres un vicioso del juego y las apuestas, es algo superior a ti y te es muy difícil resistirte a la ocasión de ganar un poco de pasta fácil (aunque lo más probable es que al final acabes perdiéndola). Siempre que tengas una oportunidad de jugar y la dejes pasar, sufrirás un penalizador de -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL 15. El penalizador durará una hora de tiempo real.

**76 Buena Vista.** Tienes muy buena visión y eres plenamente consciente de los movimientos a tu alrededor. Esta capacidad de enfocar tu atención te proporciona una bonificación de +20 a Percepción visual. **1PF:** éxito automático en una tirada.

**77 Pico de Oro.** Eras el campeón del equipo de Debate en el instituto. En la vida civil quizás trabajaras de abogado o relaciones públicas. Tienes talento para mantener tus ideas claras y explicarlas de forma que suenen convincentes, lo cual hace que seas muy bueno influenciando a los demás. +20 Convencer. **1PF:** éxito automático en una tirada de Convencer.

**78 Poca Atención.** Tu capacidad de atención es pareja a la del gusano de seda. Te distraes con el simple vuelo de una mosca o el menor de los sonidos. No puedes bajo ninguna circunstancia mantener tu atención en dos tareas a la vez si requieren un poco de concentración, como conducir y disparar o abrir una cerradura y mantenerte alerta. Puedes forzarte a hacerlo si es necesario, pero al coste de 1 Acción extra.

**79 Heterocromía.** Por alguna razón, tus ojos son de diferente color. Puede ser de nacimiento, haber ocurrido tras tu transformación en Akuma o durante tu entrenamiento sobrenatural, según tu arquetipo. Cuando poseas un 50 en Desarrollo Sobrenatural, adquirirás una ventaja especial, la capacidad de ver espíritus mediante simple concentración. **1PF.** Posees *Visión Espiritual* durante una escena.

**80 Malo hasta la Médula.** Si, reconócelo. Eres malo y, lo que es peor, te gusta serlo. Si tienes poder, ¿por que no usarlo? Claro está que una cosa es ser malvado y otra idiota, por lo que no sueles pasarte de la raya... al menos no en público... pero en privado, las cosas cambian. Te encanta la mirada de aprensión de los Agentes de nivel bajo en las dependencias de la Agencia y los rumores (¿lo son?) acerca de que comes bebés para desayunar. La mejor forma de respeto es el miedo y no estás dispuesto a perder esta posición. **1PF:** Repite una tirada de Pérdida de Alma.

**81 La Voz del Akuma.** Nadie lo sabe, pero puedes hablar con él. Esa cosa que está sellada en tu interior te habla, en ocasiones para ayudarte, en otras para tentarte. Sabes que solo quiere lograr el control sobre tu cuerpo, pero no puedes confiar en nadie. Si en la Agencia se enterasen, te marcarían para eliminación. Cuando fuerces tu Sello, no solamente necesitarás recuperar el control, sino que él te combatirá activamente. Si fallas, tomará el control de tu cuerpo, además de devorar tu Alma, hasta el momento en el que seas capaz de volver a encerrarlo. Puedes repetir la tirada tras un minuto y, si fallas, tras cada hora, aunque hasta que no repitas la tirada, él no seguirá consumiendo tu Alma, a razón de 1 punto por fallo. El Akuma no tiene por qué atacar a tus compañeros directamente... quizás solo quiera ponerte en la posición de que pierdas tu humanidad. Sin embargo, tu extraña relación con tu Akuma interior te proporciona una ventaja. En las situaciones que puedan resultar potencialmente mortales, como el quedar inconsciente en un incendio, el Akuma (a discreción del DJ) decidirá que la supervivencia es más importante que devorar tu Alma, pudiendo tomar momentáneamente el control de tu cuerpo inconsciente (con tu consentimiento) o hacer un trato contigo para ayudarte (otra cosa es que te fíes). Los personajes no Akuma ignoran esta tirada y la repiten.

**82 Bendecido por el Destino.** Recibes 4 puntos de Ventajas en lugar de 3.

**83 Aura de Repulsión.** Los animales y los niños reaccionan mal en tu presencia. Los niños lloran o se alejan de ti, los perros intentan morderte, los animales en general se ponen nerviosos. Quizá se deba a tus poderes sobrenaturales, quizá tenga otra explicación que no entiendes. En unas ocasiones no es más que una anécdota pero en otras te puede causar verdaderos problemas. El DJ se encargará de ello, puedes estar seguro.

**84 Extrovertido**. Eres el alma de todas las reuniones y caes bien a todo el mundo. Tu simpatía te permite hacer nuevos amigos con facilidad y tu desvergüenza te hace bastante carismático. +10 en Convencer y Encanto. **1PF:** conviértete en el centro de atención.

**85 El Mejor Agente.** Quizá sea Síndrome de Estocolmo o es que has nacido para este trabajo, pero consideras que la Agencia está haciendo una cruzada contra las fuerzas del mal y que sus métodos son perfectos. Siempre cumples los protocolos y te encargas de que los informes sean exhaustivos, incluyendo todo aquello que has presenciado, para que las evaluaciones del trabajo de tu célula sean lo más ajustadas posibles. Esto puede poner en problemas a tus compañeros, que ya tienen una idea de cómo eres y pueden actuar a tus espaldas para evitar el escrutinio de vuestros superiores y las posibles represalias.

**86 Potra.** En las situaciones donde la suerte es importante, tienes un 25% más de probabilidades de que te vayan las cosas bien. Además, una vez por partida, puedes repetir una tirada de dados que hayas fallado o reclamar un golpe de suerte en una situación apurada, como caer por una ventana y que un toldo frene tu caída. Una vez utilizada, la suerte se anula hasta la siguiente sesión de juego.

**87 Manía: Mitomanía.** Tienes la costumbre de exagerar tus historias y de contar las cosas "ligeramente retocadas", vulgo mentir. No puedes evitarlo. Si te han intentado atracar, contarás que te han caído encima media docena de asesinos a sueldo. Si un coche te ha salpicado poniéndote perdido, te has ensuciado al esquivar un intento de atropello. Esta manía es sobre todo interpretativa. Si el DJ considera que has perdido una clara oportunidad de soltar una buena trola, te aplicará una penalización de -1D a todo durante una hora de tiempo real.

**88 Lector Compulsivo.** Devoras todo aquel libro que cae en tus manos, ya sea novela, ensayo, poesía o ciencia. Tras cada aventura, obtienes 5 PX extra para repartir en Habilidades de Conocimientos.

**89 Artista.** Eres sensible, creativo y empático, y plasmas tus sentimientos por medio del arte, por lo que con la práctica te has convertido en un experto en tu disciplina artística. +30 en Arte (un tipo concreto). **1PF:** Incrementa en un rango el Efecto de tu tirada.

**90 Policía.** Ingresaste en la academia de policía donde te licenciaste para unirte al Cuerpo. +10 en la Habilidad de Armas de Fuego, +10 en Conducir, +10 en Percepción, +10 en Seguridad. En el caso de un Esper, has aprendido estas habilidades, así como los protocolos policiales para establecer una buena tapadera civil.

**91 Periodista.** Cursaste estudios de periodismo y trabajaste algún tiempo como reportero. Ahora tienes la historia de tu vida pero no puedes contarla. Lástima de Pulitzer. +20 en Percepción, +10 en Lingüística y +10 en Convencer. En el caso de un Esper, has aprendido estas habilidades para establecer una buena tapadera civil.

**92 El Matón del Cole.** En todas las escuelas hay niños a los que pegan y abusones. Tú eras de estos últimos. +10 a una Maestría de combate cuerpo a cuerpo y +20 a Intimidar.

**93 Maña.** Tienes una habilidad con la que eres particularmente efectivo, pudiendo tirar un dado más al efectuar chequeos con ella. Esta ventaja es acumulable con las especializaciones de los Agentes Esper y no puede ser elegida una habilidad de combate. El total no puede superar 5 dados, como de costumbre.

**94 Conocimiento Onmyodo.** Durante tu entrenamiento en la Agencia, has hecho amistad con uno de los agentes libres Onmyoji, con el que te has iniciado en los secretos del Onmyodo. Tienes ciertos conocimientos de lo oculto, aprendidos tras interminables charlas. +30 a Conocimiento: Ocultismo. Además, obtienes tantos puntos para hechizos Kidou comunes como un tercio de tu puntuación en Ocultismo. Si eres Onmyoji o Ronin con conocimientos Kidou, aplica el +30 al Conocimiento del Guardián que prefieras.

**95 Políglota.** Te encantan las lenguas y tienes una facilidad pasmosa para aprenderlas. Tus compañeros te suelen llamar Babel Fish porque sabes traducir montones de cosas. +30 a Conocimiento: Lingüística. Además recibes un grupo de idiomas de forma gratuita.

**96 Arma Encantada.** El personaje dispone de un arma (el cómo la obtuvo queda a elección del DJ) que produce +0L1 al Daño. Es muy probable que un arma tan poderosa tenga dueño o alguien quiera hacerse con ella, o quizá posea su propia historia plagada de secretos.

**97 Habilidad Especial.** El personaje posee UNA habilidad con la que es particularmente efectivo, pudiendo tirar un dado más al hacer chequeos con ella. Esta ventaja es acumulable con las especializaciones de los Agentes Esper, pero no puede superar los 5 dados, como es usual. La habilidad puede ser de cualquier tipo.

**98 Excepcionalmente Poderoso.** Comienzas el juego con un poder más a elegir o, en el caso de un Ronin, incrementas en 1 tu VOL para determinar tus Técnicas de Rikaijutsu iniciales. Por desgracia, tanto potencial no es fácil de manejar y consume tu cuerpo cuando te excedes. Si eres Akuma, cuando fuerces tu Sello deberás hacer una PR RES15 al final de la escena o perderás una cantidad de PF equivalente a los puntos por los que falles. Si eres Esper, Onmyoji o Ronin, tu incremento de potencial te hace un paria entre los tuyos por alguna razón (a determinar por el Director de Juego).

**99 Destino Cruzado.** Influiste en la vida de uno de tus compañeros, que podrá volver a tirar un mal resultado. Tira de nuevo.

**00 Tira** otras dos veces.



*Ilustrado por © Francisco Javier Fernandez*

## VENTAJAS

Además, como guinda, podrás escoger tres puntos de ventajas especiales de la siguiente lista, que te proporcionarán unas bonificaciones que te ayudarán mucho en el futuro. Léelas con atención pues, una vez elegidas, no tendrás oportunidad de cambiarlas ni de obtener otras nuevas. Solo los personajes jugadores y los villanos principales pueden poseer ventajas.

**Acólito (1/2 puntos).** *Requisito: Usuario de Kidou.* Tienes acceso a un tutor que te facilita el desarrollo, aprendizaje y comprensión de tus habilidades arcanas. Tras cada aventura, todos tus Conocimientos Kidou/Madou, Conocimiento Ocultismo y Desarrollo Sobrenatural aumentan en +1/+2.

**Afortunado (1/2/3 puntos).** Quizá naciste bajo una buena estrella o igual es que el Diablo cuida de los suyos. Sea como sea, tienes una capacidad de supervivencia mucho mayor, ya que las leyes del azar conspiran para ayudarte. Por cada punto invertido en esta ventaja, puedes repetir una tirada por sesión de juego quedándote con el nuevo resultado. Además, si en algún momento mueres, puedes sacrificar esta ventaja de manera permanente para salvarte milagrosamente, quedando los detalles a elección del Director de Juego. Una aclaración: no confundas esto con tener una vida extra, ya que si no hay forma de salvarte, esta ventaja no tendrá ningún efecto. Si te bebes una toxina nerviosa letal, morirás como cualquier otro.

**Agresivo (1/2 puntos).** Tienes una capacidad innata para combatir, una facilidad excepcional para el manejo de las armas. Recibes un incremento PDA+10/+1D al ataque únicamente a efectos de Cuerpo a Cuerpo.

**Agudeza Auditiva (1/2 puntos).** Tu oido es excepcionalmente sensible, lo cual te proporciona un Bono de +30 a Percepción. Si inviertes 2 puntos de Ventajas, además te permite reducir automáticamente la Ceguera Completa a Ceguera Parcial o negar esta última, únicamente en cuerpo a cuerpo en ambos casos, dado que puedes escuchar el desplazamiento de tus adversarios.

**Agudeza Táctil (1 punto).** Tu tacto es excepcionalmente sensible, proporcionándote un Bono +20 a Criminal, Reparaciones y Seguridad.

**Agudeza Visual (1/2 puntos).** Tu vista excepcionalmente aguda, lo cual te proporciona un Bono de +30 a Percepción. Si inviertes 2 puntos de Ventajas, además te proporciona +1D a tus tiradas de Ataque a distancia.

**Alentador (1/2 puntos).** Posees la capacidad de sacar lo mejor de los demás. Una/dos veces por escena puedes inspirar a uno de tus compañeros, asignándole 1D extra (sin límite) ya sea para habilidades, pruebas de resistencia o su Pozo de dados de combate. El único requisito es que te encuentres presente y tu aliado pueda oírte.

**Aliado Misterioso (2 puntos).** Alguien tiene un especial interés en ti, alguien a quien no conoces y del cual no tendrías por qué esperar ayuda. Lo cierto es que, cuando te encuentres en una mala situación, puede aparecer en tu auxilio para, seguidamente, desaparecer de la misma manera. También puede enviarte información vital o ayudarte de formas que no alcanzarías a comprender. Quizá lo haga por altruismo o quizá sea parte de un plan mayor. Por si acaso, no te confíes. Al final, quizá tengas que pagarlo con intereses. Las probabilidades de que tu aliado aparezca, así como sus capacidades, serán consideradas por el DJ.

**Alma Antigua (1/2/3 puntos).** Algunas personas poseen una fuerza vital mucho más poderosa que las demás, ya que tienen un vínculo mayor con el Flujo de Almas. En tu caso, esto es completamente cierto. Por cada nivel de ventaja, recibes un incremento inicial de +10 puntos de Poder y +2 a tu recuperación natural.

**Alumno Aventajado (1 punto).** Posees una inusual capacidad para extraer enseñanzas del entrenamiento personal. Recibes una reducción de -5 PX al adquirir nuevas Tablas y Entrenamientos. Impide adquirir Aprendizaje Marcial.

**Ángel Guardián (1/2 puntos).** Quizá sea un ángel, quizá el destino, lo cierto es que algo cuida de ti. En combate, mejoras en 1 tu Aguante, con un máximo de 6. Por 1 punto se puede usar una vez por escena y por 2 una vez por asalto. No puedes comprar La Muerte en Persona.

**Aprendizaje Marcial (1/2 puntos).** Posees una inusual capacidad para aprender de tus experiencias en combate. Tras cada aventura, tus habilidades de armas usuales, así como Des. Físico aumentan en +1/+2.

**Aprendizaje Rápido (1/2/3 puntos).** Aumenta tus límites de aprendizaje mediante gasto de experiencia. Podrás aprender un nivel de Tabla de Combate/Entrenamiento extra por aventura (al coste apropiado) y aumentar tus habilidades no combativas (ni mágicas) hasta en 10 puntos en lugar de su límite acostumbrado. Además recibes un bono por aventura de 1PX por nivel de ventaja.

**Arma Encantada (1/2/3 puntos):** Posees un arma, que puede ser incluso tu Zenryoku si tu personaje es Ronin, que posee 1/2/4 niveles de Encantamiento a elección del Director de Juego. La información sobre esta clase de armas se encuentra en la pag. 334.

**Característica Superior (2/3 puntos).** Una de tus características es un punto mayor, siempre que esto no haga que supere 3/4.

**Capacidad Innata (1 punto):** Puedes elegir una (y solo una) de las siguientes capacidades.

**** Equilibrio Perfecto.*** Posees la capacidad de mantenerte sobre tus pies e incorporarte con extrema facilidad. Tiras +1d contra Derribo y ganas un bono de +30 para cualquier tirada que implique equilibrio.

**** Leer los Labios.*** Puedes usar tu Habilidad de Percepción para leer los labios de aquellas personas a quienes puedas ver. Cualquier bonificador que aplique a la vista, incrementa esta habilidad.

**** Prestidigitación.*** Puedes utilizar tu habilidad de Criminal para hacer juegos de manos al nivel de un prestigioso prestidigitador. Puede serte muy útil para distraer a una audiencia, para escamotear algo a la vista de la gente o para sacarte recursos de la manga (literalmente). Ya de paso, incrementa en +30 tu Habilidad Criminal.

**** Sentido Común.*** Posees la capacidad de valorar las situaciones, con lo que podrás preguntar al DJ qué dice tu sentido común acerca

de si algo es factible, arriesgado o incluso pedirle consejo (cosa que hará con los datos que considere que posees).

**Defensivo (1/2 puntos):** Tus reflejos están particularmente afinados para salvarte de las situaciones en las que podrías ser herido. Incrementa tu PDD+10/+1D defensa.

**Dotado Para la Magia. (1/2/3 puntos).** *Requisito: Usuario de Kidou.* Posees una excepcional capacidad para canalizar las fuerzas sobrenaturales del Kidou. Por cada nivel de ventaja, recibes un +2 en todas tus Potencias de Hechizo y +1 a las PR RES solo a efectos de Concentración.

**Educación Superior. (1 punto).** Posees una mente privilegiada, capaz de recordar y aprender mejor que los demás. Por ello, tu educación es mayor que la del promedio. Recibes 50 puntos extra para incrementar tus habilidades en general y puedes sumar un +10 a dos de ellas no combativas.

**Entrada Cinematográfica (1 punto).** Hay que reconocerlo, sabes cómo hacer una entrada. Una vez por aventura podrás interactuar con un villano principal, causando una conversación corta que te proporcionará algún beneficio. Quizá el villano suelte información valiosa sobre sus planes, quizá solo sirva para dar colorido a la situación (lo cual te otorgará 1PX extra). Mientras la conversación tenga lugar, nadie podrá interrumpirte, ni tomar ventaja alguna (hechizar, activar poderes, interrumpir, etc..). Si un jugador causa problemas en una de estas escenas, perderá 3PX por romper el clímax. La mayor parte de los villanos principales poseen esta ventaja gratuitamente.

**Erudito (1 punto).** Tuviste acceso a los mejores tutores, a excelentes maestros y a un ambiente cultural óptimo que te hicieron madurar como persona, incrementando tus conocimientos. Recibes 50 puntos extra para incrementar tus habilidades en general y otros 50 a tus conocimientos en particular.

**Especialización (1/2 puntos).** Posees una capacidad innata excepcional con una de tus habilidades, que otorga 1D más, siempre que el total de dados no supere los 4D, además de disponer de un +10 a los Efectos de sus tiradas si no es una habilidad de combate. En el caso de habilidades de combate solo te beneficias del dado extra, pero tu característica se considera un punto mayor igual que en los casos de Especialización. Es posible adquirir esta ventaja hasta 2 veces en la misma habilidad.

**Espíritu de Superación. (1 punto).** Eres una persona inconformista que no cede ante las dificultades, por lo que te resulta fácil superar tus límites. Elige una habilidad de una Característica que no supere 3. Siempre tirarás 1D extra con ella y mejorarla te costará la mitad de PX.

**Espíritu Vacío (2 puntos).** Eres una aberración para los Kami, pues tu cuerpo y tu espíritu son resistentes a su influencia. Siempre tiras +1d extra contra cualquier PR de carácter elemental. Sin embargo, esto tiene una contrapartida: Cualquier hechizo que te proporcione beneficios reduce su duración a la mitad, los efectos regenerativos que provengan de fuentes elementales se reducen a la mitad y todas tus Potencias de Hechizo se reducirán a la mitad.

**Evitar las Garras de la Muerte (2 puntos).** En situaciones que pueden resultar en tu muerte o la de tus compañeros, tu fuerza de voluntad te permite actuar cuando otros no podrían hacerlo. Cuando estás inconsciente puedes gastar 1PF para recuperar el sentido o gastar 1PF por asalto para actuar en Agonizante siempre que sea dramáticamente apropiado.

**Experto Marcial (1 punto).** Elige una habilidad de armas. Tu Maestría con ella se considera 20 puntos mayor a efectos de Ventajas de Maestría (*Tabla 15*) sin afectar tu PDA ni PDD. Ganas 1PX en esa arma por Aventura.

**Garras de Kami (1 punto).** Eres un verdadero experto en la enencia de las verdaderas artes marciales, siendo capaz de usar tu cuerpo y tu espíritu al unísono. Siempre añades un bono natural de +1L0 al daño con tu Pelea/Artes Marciales.

**Giro de la Trama: (2 puntos).** Esta ventaja te permite dar un giro a la trama en una sola ocasión por aventura. Este giro puede ser el aparecer en un lugar para ayudar a tus compañeros, reducir a la mitad un daño recibido porque una petaca haya parado el golpe, que se derrumbe el techo de un edificio en llamas y te separe de un oponente o cualquier cosa por el estilo. Los límites son tres: no puedes usarlo para resolver una trama, no puedes usarlo para dañar aunque sea indirectamente a otros personajes jugadores o no jugadores, y jamás puedes repetir el mismo Giro de la Trama. Ante cualquier duda, la palabra del Director de Juego será decisiva.

**Hombre de Acción. (1/2/3 puntos).** Eres una persona decidida. Para tí, pensar y actuar son la misma cosa, por lo que mientras otros dudan, tú ya estas moviéndote. Recibes un incremento de +1 a tu Total de Acción por cada nivel de ventaja adquirido.

**La Muerte en Persona (2 puntos).** *Requisito: Entrenamiento de una Agencia.* Eres un asesino. Está en tus genes, en tu personalidad, disfrutas haciéndolo y no tienes remordimientos. Tus entrenadores en la Agencia tan solo lo han sacado a la luz. Cualquier arma en tus manos es letal, cualquier forma de ataque es devastadora, cualquiera que se interponga en tu camino es un posible cadáver. Siempre ignoras 1 punto de Aguante de tu oponente. No puedes comprar Ángel Guardián.

**Líder Innato (2 puntos).** Tienes un carisma innegable que hace que los demás te vean como una persona a la que seguir. Recibes un bono de +30 Liderazgo. **1PF:** Durante este asalto, aquellos bajo tu mando reciben uno de los cuatro siguientes bonificadores: +1D Ini, +1L0 al Daño, +10PDA y PDD, -1Aguante de un oponente.

**Médium (1 punto).** Eres más susceptible a la influencia de las Entidades espirituales, por lo que puedes escucharlas y verlas de forma intermitente o continua. Esto no es algo que puedas controlar, simplemente sucede, normalmente cuando existen sentimientos fuertes en la Entidad espiritual en cuestión (odio, amor, miedo). Es muy posible que esto te cause problemas si no sabes lidiar con estas situaciones, resultándote difícil diferenciar a los vivos de los muertos. El alcance de esta capacidad está supeditado a la decisión del DJ.

**Memoria Fotográfica (1 punto).** Posees una memoria prodigiosa que te permite memorizar cualquier cosa que veas, escuches o leas, pudiendo recordarlo más tarde al coste de 1PF. Necesitas la mitad de horas de estudio para mejorar tus Habilidades de Conocimientos (excepto Kidou/Madou).

**Personalidad Fascinante (1 punto).** Eres la clase de persona que cae bien a todo el mundo, un animal social con un magnetismo indescriptible. Los miembros del sexo opuesto te encuentran atractivo, los del mismo te ven como alguien interesante. Ganas +1D en tus habilidades de relación y +2 a la PR de tus poderes de influencia. El DJ tendrá en cuenta esta ventaja a la hora de relacionarte con los demás. Probablemente seas el líder de equipo.

**Poder Innato (2 puntos).** Tienes una insólita facilidad para desarrollar nuevas capacidades sobrenaturales a través del entrenamiento personal. Empiezas el juego con un Poder mayor/ Ofuda mayor /Capacidad Rikaijutsu mayor extra.

**Precognición (1 punto).** En ocasiones, unas imágenes vienen a tu mente, ya sea por medio de sueños o de fugaces visiones, permitiéndote atisbar fragmentos del futuro. Por ejemplo, si tu y tu grupo estáis a punto de ser emboscados podrías tener una visión de uno de tus compañeros recibiendo el disparo de un francotirador. Sin embargo, no controlas esta habilidad, que está sujeta en todo momento al control del Director de Juego, aunque en momentos de gran peligro suele ser más común que se active.

**Presencia Efímera (1 punto)**. *Requisito: Poseer Alma.* Posees la capacidad de traspasar los Kekkai sin que éstos sean dañados, de tal forma que si lo consigues no podrá ser percibido tu paso a través de ellos. Gastando 1PF, doblas el bono que te proporciona tu Alma a las pruebas enfrentadas contra Kekkai. Si superas la tirada, el Kekkai no es dañado. Adicionalmente, tu presencia Akuma se evapora mucho más rápido de lo normal, desapareciendo de un lugar u objeto en un asalto por punto de Sello, haciendo que sea mucho más difícil detectarte por medio de poderes o hechizos tipo Otsuge.

**Rastrero (2 puntos).** Eres un superviviente y, lo que es peor, haces lo que sea para seguir vivo. Una vez por aventura podrás modificar una situación que pueda causarte la muerte. Podrás poner

a otro personaje delante de un disparo, hacerte el muerto y que cuele automáticamente (pero no podrás volver a atacar en esa escena), suplicar a un villano para que te capture en lugar de matarte... Tus compañeros te creen un cobarde. Quizá tengan razón.

**Recipiente Espiritual (1/2/3 puntos).** Tu espíritu es tan fuerte que tiende a absorber la energía espiritual que te rodea. Incrementas en +1/+2/+3 tu recuperación natural de Poder. Una vez por día puedes consumir 1PF para recuperar 1D/2D/3D de Poder que absorberás de tus alrededores (tus aliados y oponentes en un radio de 10m verán drenado 1 punto de sus totales).

**Resistencia al Dolor (1 punto).** Cuando te hieren, la adrenalina te permite seguir combatiendo con normalidad, actuando sin penalizaciones por heridas hasta terminar la escena, que tendrán lugar normalmente hasta restablecerte.

**Superviviente (1 punto).** Eres capaz de permanecer vivo en situaciones que matarían a cualquier otro. Añades +2 a tu Base de PG.

**Tatuaje Chishiki (1 punto).** *Requisito: Ronin.* Tu Zenryoku es una obra creada por la familia Kajiya Chishiki, un Tatuaje. No puedes ser desarmado y los ataques con la capacidad *Destructora* solo son efectivos si se realizan apuntando al Tatuaje. Debe ser utilizado con Artes Marciales o Pelea en lugar de Combate Armado o Cuerpo a Cuerpo, lo cual aplica a las Tablas Shinsengumi.

**Tirador de Élite (1/2 puntos).** Tu percepción espacial es mucho mejor que la de la mayoría de los mortales, lo cual te ha ayudado a perfeccionar tu puntería. Recibes un incremento de PDA+10/+1D ataque únicamente a efectos de Armas de Fuego o Proyectil. Si lo prefieres, puedes centrar esta ventaja en Arma Sobrenatural, ya sea con poderes o hechizos.

**Tranquilo (1 punto).** Posees la capacidad de mantener la calma cuando los demás la pierden y aclarar tus pensamientos para actuar mejor en esos momentos. Una vez por sesión de juego puedes salir de cualquier estado emocional (miedo, ira...), siendo inmune a él durante una escena.

**Trasfondo Superior (1 punto).** Una vieja maldición china dice "Ojalá vivas tiempos interesantes". Tú lo has hecho. Tus vivencias han sido más intensas que las de los demás, por lo que tiras 2 veces en la tabla de Historial y escoges la que más te convenga, con la ventaja de que una de ellas ha de ser positiva. Si lo deseas, puedes usarla para eliminar una de las que ya hayas hecho, sustituyendo el nuevo resultado por el antiguo, librándote de él.

**Vigoroso (1 punto).** Eres muy resistente a la fatiga, pudiendo efectuar muchos más esfuerzos que cualquier otra persona. Tu RES se considera un punto más alta a efectos de calcular tus PF y límites de gasto por asalto.

*Ejemplo: Ahora toca efectuar las tiradas de Historial de Edward. Tiramos por primera vez y obtenemos un 46: Alimentación Traumática. Una mala tirada, pero cuadra con el concepto de personaje que tenemos para él, así que no nos quejaremos demasiado. Nueva tirada: 05. Ratón de Biblioteca, que nos proporciona 50 puntos para habilidades de Conocimiento. Estupendo. Elegimos Conocimiento Ocultismo, lo subimos a 40 y después Conocimiento Lingüística y lo elevamos a 40 también, eligiendo Español, Japonés y el Grupo Germánico con especialización en Alemán. La tercera tirada resulta ser un 81: La Voz del Akuma. Edward puede escuchar a su huésped Akuma, que está continuamente intentando influir en él. A veces le ayuda, pero nuestro amigo sabe que no dudará en tomar el control de su cuerpo y, lo que es peor, sabe que tiene familia. Esto hará muy interesante al personaje a efectos interpretativos, aun siendo una mala tirada. Como tenemos dos malas tiradas, decidimos hacer la cuarta, a ver si hay un poco de suerte. Obtenemos un 06: Progenitor Superviviente. El Akuma que transformó a Edward sigue vivo y tiene un gran interés en su muchacho. Una fuente de futuros problemas. ¡Qué le vamos a hacer! Cuando no se tiene el día… Finalmente, elegimos las ventajas. Por un lado, elegimos Defensivo (Coste 1) para mejorar sus posibilidades en combate, recibiendo un +10 a su PDD. Por el otro, la idea de tener un aliado en un juego lleno de conspiraciones es algo que puede dar mucho color al personaje, por lo que elegimos Aliado Misterioso (Coste 2). Todas las ayudas son pocas teniendo a un Akuma poderoso detrás de ti.*

## LAS HABILIDADES

El siguiente paso es decidir qué sabe hacer el personaje con el que vas a jugar. No todo el mundo posee los mismos conocimientos, por lo que es importante saber en qué conjuntos de habilidades es competente y en cuáles no. Las Habilidades están separadas en una serie de campos, definidos por la Característica que las guía. Cuánto más alta sea dicha Característica, más probabilidades de obtener un éxito tendrá el personaje, ya que será la cantidad de dados que tirarás para intentar componer con ellos una cifra menor que tu puntuación en la habilidad.

*Ejemplo: Edward posee REF 3 y FUE 2. Es obvio que está mejor dotado para las Artes Marciales que para la Pelea, ya que tirará 3D a la hora de hacer chequeos. Supongamos que tiene un 60% en Artes Marciales y tira tres dados, obteniendo los resultados 3, 5 y 1; podría componer un 53, lo cual es una muy buena tirada. Si tuviera la misma Habilidad en Pelea, dispondría solo de 2D y sus posibilidades se reducirían sensiblemente. Por tanto, subir Artes Marciales le saldrá más a cuenta que Pelea.*

Las Habilidades oscilan en un baremo entre 0 y 300, siendo 30 un conocimiento casual, 50 un conocimiento básico, un 70 un buen entrenamiento, un 100 maestría y una puntuación superior equivale a una absoluta genialidad, la que poseen auténticos maestros en la materia y que requerirá años, si no siglos de dedicación. Ningún personaje puede comenzar el juego con una puntuación superior a 80, con la excepción de Desarrollo Físico y Desarrollo Sobrenatural, que no podrán exceder el valor de la Característica guía multiplicado por 10. Conviene resaltar que algunas habilidades poseen una base, que viene incluida en su descripción.

***Primero debemos elegir seis habilidades*** y asignarles una base de 40 (ver listado de Habilidades para las bases). Estas habilidades representarán los conocimientos adquiridos por el personaje en su vida anterior, o sea, son una suerte de profesión. Si una de estas puntuaciones es otorgada a una que ya posea base, no se sumarán,



Ilustrado por © Susan Li

sino que será sustituida por 40. El DJ puede exigir cierta coherencia al elegirlas. Por ejemplo, un personaje que antes de ser transformado en Akuma era un electricista, no debería tener un 40 en Armas Pesadas y Conocimiento Suzaku. Normalmente, los conocimientos de tipo sobrenatural no estarán al alcance de cualquiera.

Segundo, repartiremos ***200 puntos*** entre las habilidades que más nos interesen para nuestro personaje. Además, ***recibiremos 50 puntos extra por cada punto de MEN del personaje***, para un máximo de 450 puntos. Los costes son  punto por punto.

**TABLA 2. PUNTOS DE HABILIDAD**

| MEN | Puntos | MEN | Puntos |
|---|---|---|---|
| 1 | 250 | 4 | 400 |
| 2 | 300 | 5 | 450 |
| 3 | 350 | +1 | +50 |

Los Esper con el Poder Innato Procesador pueden adquirir un nivel extra llamado ***Especialización***, que puede ser simple o doble, y que permite tirar para esa habilidad uno o dos Dados extra. Además, se considerará que el personaje dispone de una Característica  equivalente a los dados que tira para dicha habilidad exclusivamente, incrementando sus totales de combate en consonancia. Por ejemplo, un Esper con doble Especialización en Combate Armado y Procesador considerará su Total de Acción, Ini o cualquier otro total como si  tuviese REF 4, pero únicamente a efectos de combate con dicha arma. Si la habilidad fuera Pelea, se consideraría que tiene FUE 4 a todos los efectos. El límite a esto lo marca la lógica; por mucho que Pelea haga que se considere su FUE 4, no le proporciona la capacidad de levantar pesos con la misma capacidad, o por mucho que sus Acciones aumenten, que esgrima el arma más rápido no le permite desplazarse a mayor velocidad. De la misma manera no es combinable; aunque posea esas puntuaciones en Pelea y en Combate Armado, deberá pelear usando uno de los estilos (REF o FUE) ya que son completamente diferentes.

Dicho de otra forma, el incremento de la Característica estará limitado explicitamente a los totales ligados a la Habilidad.

Cada Especialización cuesta 10 (*simple*) o 30 (*doble*) puntos. Es posible adquirir una simple y más adelante elevarla a doble pagando la diferencia (20 puntos). Característica más Especialización no puede superar 4 en ningún caso, por lo que una Característica de 3 limitará las Especializaciones a simples y una de 4 no permitirá adquirirlas.

*Ejemplo: Una Doble Especialización en Atletismo con REF 2 costará 30 puntos y permitirá actuar como si poseyera REF 4.*

Las Especializaciones familiares de los Ronin funcionan de la misma forma que las Simples de los personajes Esper, pero son gratuitas y no pueden ser elevadas a Especialización Doble.

*Ejemplo: Edward tiene MEN 3, lo cual le proporciona un total de 350 puntos para repartir entre sus Habilidades. Elegimos 6 Habilidades y les ponemos 40: Conducir, Artes Marciales, Atletismo, Con.Informatica, Con.Ciencia y Convencer. Después mejoramos sus Habilidades de combate, ya que las necesitará a menudo. Subimos Combate Armado  a 80 (60 puntos), Artes Marciales 60 (20 puntos) y Armas de Fuego 60 (40 puntos) con lo que nos quedamos con 230 puntos. Ahora elegimos Habilidades útiles: Atletismo 60, Sigilo 50, Res.Física 60, Fuerza de Voluntad 60, Convencer 60, Liderazgo 60 y Percepción 50. Total: 230 puntos. Edward sabe hacer bastantes cosas.*

Cualquier bono otorgado por las Tablas de Trasfondos se aplica en la casilla Bono de la ficha, dejando la Habilidad igual a efectos de posteriores incrementos. En esos casos, apunta la suma de Habilidad y Bono en la casilla Total.

## LISTADO DE HABILIDADES

Como se ha dicho antes, las Habilidades están divididas en grupos dependientes de la Característica que las engloba y cuya puntuación indicará cuántos dados se utilizarán al hacer un chequeo. A mayor sea la Característica, mayores serán las posibilidades de obtener un resultado elevado, aunque la puntuación de las mismas limitará la tirada máxima que se puede obtener. A continuación te mostramos una tabla con todas las Habilidades antes de comenzar a describirlas en profundidad. Las cifras entre paréntesis son las bases que todo el mundo posee, que representan conocimientos innatos a todo ser humano y, por tanto, no es necesario pagar puntos de habilidad para poseerlas, aunque sí para elevarlas por encima.

**TABLA 3.1: LISTADO DE HABILIDADES**

| FUE | VOL |
|---|---|
| *Arrojadizas (20)* | *Desarrollo Sobrenatural* |
| *Armas Pesadas* | *Frialdad (20)* |
| *Cuerpo a Cuerpo (20)* | *Fuerza de Voluntad (20)* |
| *Pelea (30)* | **MEN** |
| *Proezas de Fuerza* | *Armas de Fuego (20)* |
| *Tortura* | *Arma Sobrenatural* |
| **REF** | *Convencer (20)* |
| *Armas de Fuego (20)* | *Disfraz* |
| *Arrojadizas (20)* | *Encanto* |
| *Artes Marciales (20)* | *Intimidar* |
| *Atletismo (30)* | *Liderazgo* |
| *Combate Armado (20)* | *Percepción (20)* |
| *Conducir* | *Reparaciones* |
| *Criminal* | *Seguridad* |
| *Sigilo* | *Conocimiento* |
| **RES** | |
| *Desarrollo Físico* | |
| *Resistencia Física (20)* | |
| *Vigor (20)* | |

## DESCRIPCION DE LAS HABILIDADES

### Habilidades  de FUE

Son aquellas que dependen de la fuerza física y potencia muscular.

**Armas Arrojadizas**

Esta Habilidad mide la puntería del personaje arrojando todo tipo de armas u objetos improvisados. Al estar basada en FUE, los objetos que se arrojarán serán de mayor tamaño y peso, pudiendo llegar a lanzar cosas tan pesadas como coches si se posee una FUE lo suficientemente alta.

**Armas Pesadas**

Esta Habilidad proporciona la capacidad de emplear armas de fuego pesadas que normalmente deben ser utilizadas mediante emplazamiento, como ametralladoras de posición, multitubos y diversas armas de calibre extremo creadas expresamente para seres con fuerza sobrenatural.

**Cuerpo a Cuerpo**

Es la capacidad de utilizar armas cuyo manejo está basado más en el poder físico que en la destreza como tal, como podrían ser espadas, mandobles, armas contundentes a una o dos manos y similares. Estos tipos de armas provocan daños muy altos requiriendo una menor cantidad de Acciones aunque, como contrapartida, son menos versátiles poseyendo Parámetros más limitados o requieren el uso de ambas manos, lo cual puede ser un engorro en ciertas ocasiones.

**Pelea**

Engloba los tipos de combate desarmado, si bien basados en fuerza física y golpes potentes antes que en ataques certeros y libertad de movimiento. Los personajes con una alta FUE tienen en este tipo de pelea la mejor elección. Es posible definir el Arte Marcial posteriormente mediante Tablas de Combate.

**Proezas de Fuerza**

Esta capacidad se usa para emplear la fuerza física con mayor efectividad, utilizando las leyes de la palanca, adoptando la posición con la que ejercer una mayor presión o forzando los límites de los músculos en momentos puntuales.
El usuario de esta Habilidad aumenta el peso que puede levantar en un rango de FUE. Además, puede sustituir a Atletismo al efectuar saltos, sprints cortos, arrojar cosas pesadas o nadar. En un duelo de FUE, el personaje con mayor puntuación aumentará su Característica de FUE en 1 para dicha tirada enfrentada. Los totales de movimiento, carga y demás se explican en profundidad en el *Capítulo II: Sistema de Juego*. Suma +1 a tus PR FUE por cada 30 puntos en esta habilidad.

**Tortura**

Representa la capacidad de obtener información mediante la coacción y el daño físico. También puede ser utilizada para lograr intimidar a otros de tal modo que hagan lo que desees, siempre mediante métodos brutales. El usuario de esta habilidad debe parecer amenazador, usualmente golpeando o partiéndole algún miembro a la víctima. Torturar es una actividad ilegal en muchos países del mundo, aunque la mayor parte de los servicios secretos hacen la vista gorda dependiendo del fin que persigan. La Agencia admite su uso, siempre que esté justificado. Una tirada de Tortura se opondrá a una de Resistencia Física por parte de la víctima y, de ser mayor el Efecto del torturador, obtendrá la información que busca. Si la víctima resiste, podrá negarse a hablar o intentar mentir. En el caso de personajes no jugadores torturados, la tirada de Resistencia Física se hará oculta, para que los jugadores no sepan si la información es, o no, fidedigna. Las víctimas de Tortura reciben de forma directa un daño igual a 10 menos la décima parte del Efecto obtenido.

### Habilidades de REF

Son las habilidades que dependen de la velocidad, movimiento, agilidad y coordinación del personaje.

**Armas de Fuego**

Esta Habilidad mide la puntería y el uso de armas de fuego, pero basando su manejo en disparos rápidos sin apuntar previamente, en un estilo más cinematográfico. Comúnmente, esta forma de disparar se enfoca en hacer la mayor cantidad de disparos para coser literalmente a balazos a los objetivos, llenando el aire de plomo. Aunque es más difícil alcanzar puntos vitales de esta forma, la acumulación de daños es lo suficientemente elevada como para representar una amenaza más que peligrosa. Es muy común que los usuarios de esta Habilidad utilicen dos armas a la vez, aprovechando así la cadencia de ambas armas.

**Arrojadizas**

Esta Habilidad mide la puntería del personaje arrojando todo tipo de armas. Al estar basada en REF, se utilizarán armas de pequeño tamaño como cuchillos kunai, shuriken o similares para poder lanzar una gran cantidad de las mismas.

**Artes Marciales**

Engloba los tipos de pelea sin armas basados en habilidad, velocidad y libertad de movimiento, en ataques certeros y destreza física. Aunque los golpes no son tan poderosos como los basados en Pelea, son mucho más precisos y permiten muchas más maniobras que esta última. Una opción interesante para los personajes con buenos reflejos. Es posible definir el Arte Marcial posteriormente mediante Tablas de Combate.

**Atletismo**

Representa la capacidad de un personaje para mejorar sus capacidades deportivas, aumentando su efectividad al correr, saltar, trepar, nadar o arrojar cosas. Un buen atleta sabe como distribuir mejor su esfuerzo, reduciendo el cansancio y haciendo un uso mejor de sus energías en el momento apropiado. Los totales de Movimiento se explican con más profundidad en el *Capítulo II: Sistema de Juego*. Suma +1 a tus PR REF por cada 30 puntos en Atletismo.

**Combate Armado**

Esta capacidad refleja el uso de armas cuyo manejo está basado en la rapidez, habilidad y destreza más que en la fuerza física, como son dagas, katanas, armas de esgrima y demás armas a una mano, así como de lanzas y bastones. Todas estas armas enfocan su utilización en la precisión y proporcionan una serie de ventajas en cuanto a control de la Iniciativa y facilidad de uso tanto para atacar como para defender. Aunque las armas de Cuerpo a Cuerpo producen daños más altos, el Combate Armado optimiza el uso de las Acciones para usar Parámetros de Combate, ya que los REF proporcionan una mayor cantidad de las mismas.

**Conducir**

Representa la habilidad de manejar vehículos terrestres, como motos y coches, bajo circunstancias no comunes como persecuciones, condiciones atmosféricas adversas, evitar accidentes o embistiendo otros transportes. También funciona como las habilidades de ataque y defensa en vehículos.

**Criminal**

Representa un compendio de conocimientos que incluyen abrir cerraduras, robar, puentear vehículos, desactivar alarmas simples, el conocimiento de los bajos fondos y del mercado negro (usándolo con MEN en este caso) o cualquier habilidad útil para los criminales comunes. La mayor parte de las veces bastará con obtener un Éxito cualquiera en la tirada, a no ser que se trate, por ejemplo, de una cerradura compleja que exija un EfMin. En los casos en que se intente usar la habilidad sobre una persona, como afanarle la cartera, se hará una tirada opuesta contra la Percepción de la víctima.

**Sigilo**

Es la capacidad para pasar desapercibido, ya sea escondiéndose o siguiendo a alguien. Un personaje apto en Sigilo puede encontrar el lugar más idóneo para no ser descubierto, puede evitar hacer ruido al moverse o sabe cómo ocultar objetos tanto en escondrijos como llevándolos encima. Al utilizar Sigilo, un personaje enfrentará su tirada con la de Percepción de los posibles oponentes. Si el Efecto obtenido es mayor, el personaje habrá logrado tener éxito, ya sea en su intento por pasar desapercibido o en sorprender a sus oponentes, que pierden la iniciativa automáticamente y no pueden contraatacar en el mismo asalto, obteniendo además, en este caso, los modificadores por sorpresa. Por supuesto, es imposible esconderse delante de la vista de alguien a menos que haya una distracción adecuada. Además, ir cargado o caminar sobre hojas o un suelo de madera vieja puede provocar penalizadores a la habilidad.

### Habilidades de RES

Son las habilidades que dependen de la resistencia física, el aguante y la constitución del personaje.

**Desarrollo Físico**

Esta Habilidad representa la experiencia en combate del personaje, proporcionando un incremento en sus PG, no porque sea más resistente, sino porque expone menos sus puntos vitales a la hora de enfrentarse a sus oponentes, aprendiendo a recibir las heridas en zonas menos comprometidas. Cada 30 puntos en esta habilidad incrementan en +1 la Base de PG del personaje y sumará +1 al Bono a Curación aplicable a cualquier poder regenerativo. Esta habilidad no puede subirse inicialmente por encima de RESx10.

**Resistencia Física**

Esta capacidad representa la resistencia al dolor, a la tortura, a las drogas, a los venenos, a las enfermedades, a las heridas graves y a las circunstancias que perjudicarían a alguien menos resistente. Un personaje con una Resistencia Física alta será difícil de emborrachar, resistirá el efecto de sustancias tóxicas, será capaz de aguantar horribles torturas o heridas sin amedrentarse o quedar inconsciente. Suma +1 a tus PR RES por cada 30 puntos en esta habilidad.

**Vigor**

Representa el aguante a la fatiga del personaje, así como su disposición para resistir las privaciones físicas como la falta de alimento, de aire o de descanso. Un Vigor alto permite estar fresco tras una noche sin dormir, resistir largas caminatas o aguantar más tiempo bajo el agua. También proporciona una mayor cantidad de reservas de energía: cada 30 puntos en Vigor proporcionan un PF extra.

### Habilidades de VOL

Son las Habilidades que reflejan la fuerza de voluntad y el valor del personaje, así como su resistencia al shock emocional.

**Desarrollo Sobrenatural**

Esta Habilidad representa la energía interior del personaje, proporcionando un incremento en sus puntos de poder base, ya sea Poder Akuma, Bioenergía o Ki. Cada 10 puntos en esta habilidad incrementan el Poder en tantos puntos como la VOL del personaje. Por ejemplo, un personaje con VOL3 y 30 en Desarrollo Sobrenatural, sumará +9 a su Poder. Esta habilidad no puede superar inicialmente VOLx10.

**Frialdad**

Representa la capacidad de mantener la cabeza fría en situaciones estresantes o terroríficas. Un personaje con una Habilidad alta en Frialdad podrá resistirse mejor al miedo y no recibirá penalizadores al encontrarse bajo presión o al enfrentarse a la muerte. El DJ puede aplicar penalizaciones en ciertas circunstancias, como desactivar una bomba en mitad de un tiroteo, que pueden ser ignoradas con un Éxito en una tirada de Frialdad. Frialdad se opone directamente a Intimidar.

**Fuerza de Voluntad**

La capacidad de resistir cualquier influencia mental, incluyendo ataques sobrenaturales que minen el libre albedrío. Los personajes Akuma utilizan esta Habilidad para resistir cuando su demonio intenta liberarse del Sello. Suma +1 a tus PR VOL por cada 30 puntos en esta habilidad.

### Habilidades de MEN

Son las Habilidades que dependen de los conocimientos, la capacidad de comunicación y los sentidos del personaje.

**Armas de Fuego**

Esta Habilidad mide la puntería y el uso de armas tanto de fuego como de proyectil, pero basando su manejo en disparos apuntados. Este estilo de armas de fuego, aunque no es vistoso, es efectivo ya que el tirador procura provocar mucho daño con pocos disparos, alcanzando puntos vitales con sus ataques, comúnmente usando escopetas, rifles o pistolas de cadencia limitada y calibre elevado.

**Arma Sobrenatural**

Esta Habilidad representa la puntería a la hora de utilizar poderes sobrenaturales a distancia, siendo bastante útil para aquellos personajes que piensen adquirir poderes de dicho tipo. También se usa para detener los ataques recibidos mediante Escudos Sobrenaturales. Si el personaje posee Kidou/Madou, esta Habilidad servirá para sus hechizos, pudiendo dirigir sus energías con ella.

**Convencer**

La capacidad de persuadir a los demás para que adopten tus puntos de vista o se crean hechos que no son ciertos. Esta Habilidad se ve reforzada por la interpretación, por lo que si un jugador aporta un buen argumento el DJ puede aplicar bonificadores de hasta +50 a la puntuación de la misma. Por la misma razón, una argumentación poco sólida puede exigir EfMin muy elevados.

**Intimidar**

Representa la capacidad de obtener información o lograr que otros hagan lo que desees mediante la amenaza y la coacción psicológica. El usuario de esta habilidad debe parecer peligroso, usualmente haciendo amenazas o chantajeando con información comprometedora a la víctima. Una tirada de Intimidación se opondrá a una de Frialdad por parte de la víctima y, de ser mayor el Efecto del intimidador, logrará el objetivo que busca. Si la víctima resiste, podrá negarse a hablar, intentar mentir o pasar a una agresión física, según la situación. En el caso de personajes no jugadores, la tirada de Frialdad se hará oculta, para que los jugadores no sepan de antemano si la información es o no fidedigna.

**Disfraz**

Otorga la capacidad a un personaje para hacerse pasar por otra persona, caracterizándose de forma apropiada (ya sea con materiales de maquillaje o mediante algún poder) y haciendo una interpretación creíble. Para hacerse pasar por alguien en particular, se requerirá un EfMin o, en los casos en que la impostura se haga ante alguien que conozca bien al imitado, se opondrá a la habilidad de Percepción, para evitar que algo le delate como la forma de expresarse, los ademanes o los movimientos.

**Encanto**

Representa el magnetismo social y sexual del personaje, que puede utilizarlo tanto para conseguir ser el centro de la atención como para obtener citas o relaciones con personajes sexualmente afines. Además, esta Habilidad puede incrementar las posibilidades de éxito de otras como Convencer, ya que no es lo mismo pedirle a un desconocido que traicione la confianza de su jefe que a una persona interesada o enamorada. Otro uso de esta Habilidad es saber cómo vestirse y mantener un estilo propio, permitiendo hacer entradas espectaculares y parecer atractivo o interesante con nada más que su lenguaje corporal y un guardarropa diverso.

**Liderazgo**

Representa el carisma innato del personaje, que puede erigirse en el líder de un grupo en todo tipo de circunstancias, sobre todo en las más complicadas. Un buen líder podrá tomar el control con decisión, logrando que le sigan hasta las mismísimas puertas del infierno. Si el personaje posee también la habilidad Conocimiento Protocolos es probable que sea el líder de la célula.

**Percepción**

Es el compendio de las capacidades perceptivas que posee el personaje y se emplea para ser consciente de todos los estímulos y situaciones que rodean al usuario de la misma, incluyendo enemigos ocultos, objetos escondidos, olores extraños, sonidos reveladores, habitaciones secretas o cualquier otra cosa. Por supuesto, muchas de las aplicaciones de Percepción deberían ser anunciadas previamente, o de lo contrario el DJ puede pasar por alto las posibilidades del jugador. También puede ocurrir lo contrario, que se busque activamente algo que podría percibirse normalmente, en cuyo caso el DJ bonificaría de alguna manera los intentos, ya sea bajando el EfMin u otorgando bonificaciones al total de la Habilidad.

**Reparaciones**

La capacidad de hacer chapuzas con las herramientas mínimas, teniendo un conocimiento relativamente extenso de mecánica y electrónica. Cosas como arreglar un motor, identificar y extraer componentes de un mecanismo, o construir aparatos con lo que se tiene a mano, todo esto es posible efectuarlo con esta Habilidad. El Director de Juego puede exigir el uso de herramientas especializadas para ciertas reparaciones.

**Seguridad**

Recoge los conocimientos técnicos del personaje para montar y desmontar medidas de seguridad, como alarmas, trampas electrónicas, cerraduras simples y electrónicas, circuitos cerrados de vigilancia y mecanismos de autodestrucción, entre muchos otros. Según la complejidad del sistema de seguridad, tiempo y herramientas disponibles y posibles circunstancias adversas, el DJ puede exigir diferentes EfMin.

**Conocimiento**

Esta Habilidad debe ser enfocada en un campo al elegirla y puede ser escogida varias veces. Representa la erudición del personaje en un campo del saber específico como pueden ser los siguientes:

***Arte:*** diferentes aspectos de una de las diferentes ramas del arte como pintura, música, danza, escultura, literatura, poesía y demás. Es posible especializarse en un tipo de arte en particular, como tocar el violín, y ganar un bono de +20 a la habilidad. Las ramas diferentes a la elegida podrán ser utilizadas dividiendo la puntuación de la habilidad a la mitad.

***Ciencia:*** conocimientos generales de física, química, matemáticas, biología, astronomía, etcétera.

***Criminología:*** conocimientos acerca de las investigaciones policiales, la forma de encontrar pistas en una escena del crimen y de entender la mente criminal para encontrar patrones de comportamiento. El saber qué y dónde buscar, la hace mucho más efectiva que Percepción a la hora de investigar.

***Criptografía:*** crear y resolver mensajes cifrados en código.

***Demoliciones:*** uso de explosivos tanto civiles como militares.

***Esper:*** el conocimiento de todo lo relativo a esta clase de personajes, su civilización, costumbres, cultura y capacidades, incluyendo la habilidad de entrar en trance para apartarse del mundo y recuperar la estabilidad mental. Habilidad obligatoria para los Esper.

***Historia:*** incluye conocimientos históricos que engloban aspectos geográficos, cronológicos, arqueológicos y antropológicos.

***Informática:*** conocimientos de hardware, software e intrusión en sistemas.

***Kidou (Kami):*** conocimiento de las artes arcanas de uno de los cinco Kami Guardianes. Debe adquirirse una habilidad diferente para cada uno (*ver Capítulo VI*). Proporciona hechizos del Kami en cuestión.

***Lingüística:*** el conocimiento de la lengua y otros idiomas. Cada 10 puntos en esta habilidad permite elegir un idioma diferente o puede comprarse un grupo por cada 30 puntos, con uno de ellos como especialización. Todos los personajes conocen su idioma natal y el inglés como mínimo.

***Madou (Kami):*** conocimiento de las artes arcanas de uno de los cinco Kami Guardianes violentos. Debe adquirirse una habilidad diferente para cada uno (*ver Capítulo XIV*).

***Madoshu:*** conocimiento de las artes arcanas demoníacas, adquirible únicamente por Mahou-Tsukai (incluso por personajes jugadores, si así lo desea el Director de Juego).

***Medicina:*** conocimientos sobre anatomía, diagnóstico, prescripción y tratamiento de heridas y enfermedades.

***Meditación:*** la capacidad de entrar en un trance para apartarse del mundo y recuperar la serenidad mental.

***Navegación:*** la capacidad de interpretar cartas náuticas y de manejar embarcaciones.

***Ocultismo:*** conocimientos sobre las fuerzas sobrenaturales, incluyendo los Akuma y Onmyoji. Esta habilidad proporciona hechizos comunes a los Usuarios de Kidou.

***Onmyodo:*** conocimiento de las artes ancestrales Onmyoji, adquirible únicamente por Onmyoji. No es necesario adquirir también Conocimiento Ocultismo, pues el Onmyodo ya incluye dicha habilidad, junto a astronomía, historia de lo sobrenatural y conocimientos de meditación trascendental.

***Pilotaje Aeronáutico:*** la capacidad de pilotar vehículos aéreos.

***Política:*** conocimientos de economía, leyes, gobiernos y gobernantes.

***Protocolos:*** el conocimiento de los protocolos de la Agencia y los servicios secretos y policiales de todo el mundo.

***Supervivencia:*** conocimiento para sobrevivir en entornos naturales, encontrar comida, orientarse, rastrear o identificar especies animales y vegetales. Puede usarse en lugar de Medicina para hacer Primeros Auxilios.

***Tecnología:*** conocimiento funcionamiento e identificación de aparatos de alta tecnología. Un Tecnomentat con Empatía Tecnológica podrá usarlo para manejar, arreglar o estropear cualquier aparato.

Si deseas obtener un conocimiento que no esté en la lista, solicítaselo al DJ, quien decidirá si puede englobarse en su campaña.

## IDIOMAS

Dado que en el mundo de Akuma los personajes viajarán por todo el mundo, hemos creído necesario proporcionar una forma de comunicación y aprendizaje de idiomas muy flexible, para intentar evitar en lo posible los problemas de comunicación. Somos conscientes de que hay miles de lenguas y dialectos, así que utilizaremos las lenguas mayoritarias, englobando las demás dentro de Grupos Lingüísticos muy amplios, aunque pueda chocar con el realismo. Todos los personajes conocen el inglés y su propia lengua natal. El aprendizaje de estos idiomas se logra mediante un proceso mental desarrollado por los Esper.

**TABLA 3.2: IDIOMAS**

| |
|---|
| **Grupo Africano:** Bantú, swahili, zulú y demás lenguas africanas. |
| **Grupo Americano:** Lenguas nativas, sioux, azteca, maya, inca, etc... |
| **Grupo Asiático:** Birmano, coreano, japonés, tailandés y vietnamita. |
| **Grupo Celta:** Bretón, gaélico, galés e irlandés. |
| **Grupo Eslavo:** Eslavo, ruso, polaco y similares. |
| **Grupo Germánico:** Alemán, danés, holandés, noruego y sueco. |
| **Grupo Latino:** Francés, español, italiano, latín, portugués y rumano. |
| **Grupo Lenguas Muertas:** Arameo, escritura jeroglífica y cuneiforme. |
| **Grupo Semítico:** Árabe, arameo, hebreo y lenguas etiópicas. |
| **Grupo Sinítico:** Chino cantonés, chino mandarín y dialectos locales. |
| **Griego** |
| **Lenguaje de Signos** |

## ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Una vez repartidas las Habilidades, el siguiente paso a seguir es la elección del Estilo de Combate y de una Tabla de Combate.

El Estilo de Combate define en parte la forma en la que luchará en personaje con todas y cada una de las habilidades de combate que posea. En la ***pág. 114*** tienes toda la información referente. Sopesa con cuidado tu elección, ya que afectará a cosas como tu Iniciativa, tus probabilidades de Ataque y Defensa, así como una serie de Ventajas de Maestría que influirán seriamente en el combate.

Finalmente, elegiremos ***un Nivel 1 de las Tablas de Combate*** del *Capítulo IV*. ***Los Ronin dispondrán de forma gratuita de la Tabla de Combate Estilo Shinsengumi*** al completo, pudiendo adquirir su Tabla Familiar a su coste. Si tu personaje es ***Usuario de Kidou***, podrá elegir entre las *Tablas de Combate y las Tablas de Ocultismo* del *Capítulo VI*.

## PODERES

Todos los personajes poseen cierta clase de talentos especiales que les permiten hacer cosas que los humanos normales no osarían ni siquiera soñar, desde volar, hasta arrojar rayos de abrasadora energía sobrenatural, pasando por transformaciones corporales, levantar pesos con la fuerza de la mente, crear barreras para alejar a los demonios o invocar armas sobrenaturales. A estas capacidades las denominaremos poderes.

Existen cuatro clases de poderes: los *Poderes Akuma*, que son los que poseen los seres demoníacos, los *Poderes Esper* que son los talentos desarrollados por los agentes Esper, el *Onmyodo* que son las artes sobrenaturales de los Onmyoji y las *Técnicas Rikaijutsu* que son las fuerzas que canalizan los Ronin a través

de sus Zenryoku. Son capacidades muy diferentes en cuanto a su naturaleza y efectos y, por tanto, deben de ser tratados por separado. En cada apartado describiremos los poderes de cada clase de personaje, así como la cantidad inicial de los mismos con la que empiezan los personajes jugadores.

Los poderes, aunque convierten a los personajes en unos seres sobrehumanos, conllevan ciertas limitaciones que no pueden evitarse de forma alguna. La primera es que el límite en cuanto a Características es 5, por lo que ningún poder podrá incrementarlas por encima de dicha cantidad a no ser que su descripción lo especifique con total exactitud. La segunda es que ***si varios poderes proporcionan un incremento del mismo tipo, solo aplica el mayor,*** a no ser que se especifique lo contrario.

## BONO A CURACIÓN

Ciertos poderes, así como algunos hechizos curan o regeneran las heridas del personaje. ***Cada 30 puntos en Desarrollo Físico proporcionan un +1 al Bono a Curación, así como ciertos Entrenamientos y Trasfondos.***

El Bono a Curación se suma al total que cure un poder con un límite: ***no puede mejorar la cantidad inicial más allá del doble***. Dicho de otra forma, una curación de 4 puntos a la que se aplique un Bono a Curación de 5, curará 8 puntos.

## INFLUENCIA

Los poderes de tipo Influencia afectan la mente o los sentidos de una o más víctimas, cambiando su comportamiento o su forma de percibir el mundo al ser alteradas por la voluntad del personaje.

***Cada nivel de Sello o PB empleado para potenciar el poder proporciona 50 puntos de Influencia***, que serán aplicados sobre cierta Habilidad de las víctimas (normalmente Fuerza de Voluntad o Frialdad). Los humanos no pueden resistirse sin ningún tipo de ayuda externa, por lo que son afectados de forma automática en cuanto el personaje "pague" la cantidad de Influencia requerida. Por ejemplo, con 50 puntos de Influencia en el Poder Empatía se puede afectar a dos humanos con Fuerza de Voluntad 20 o a uno con Fuerza de Voluntad 50. A mayor cantidad de Influencia, más objetivos podrán ser controlados al mismo tiempo. Cada poder indica una habilidad que ***incrementa el total de Influencia del mismo***. La Influencia obtenida al activar un poder es el límite empleable durante una escena y no podrá renovarse durante la misma.

***La Influencia afecta primero a aquellos humanos que dispongan de una puntuación menor.*** Por ejemplo, si se usa Empatía para asustar a seis matones, cuatro de los cuales poseen Frialdad 20 y un 40 los restantes, los cuatro que poseen 20 serán afectados primero, al coste de 80 puntos de Influencia, siendo afectados los demás si al Akuma le quedan suficientes puntos para ejercer su poder. En caso de haber humanos y seres sobrenaturales, las personas normales serán afectadas en primer lugar.

Contra personajes sobrenaturales o cualquier ser humano que posea Desarrollo Sobrenatural, la Influencia necesaria se dobla, pudiendo resistirse con una PR VOL10. La dificultad de la PR se incrementará en +VOL por cada Sello o PB extra que se emplee en tal fin (sin proporcionar Influencia extra), a no ser que se especifique otra cosa. Una vez afectada, la víctima se verá bajo los efectos del poder en cuestión mientras éste sea mantenido. Es posible resistirse momentáneamente a la Influencia mediante un esfuerzo considerable de la propia voluntad, algo que resulta realmente agotador a niveles físico y mental.

Sobreponerse durante un asalto a la Influencia cuesta 1PF si la VOL de la víctima es igual o mayor que la VOL del usuario del poder o 2PF en caso contrario, pero la víctima perderá tantos D en su Pozo como la VOL de su controlador menos la suya (mínimo 1) si intenta atacarle. No es posible usar *Infatigable* en este caso.

En el caso de que un personaje intente influenciar a un objetivo que se encuentre bajo los efectos de otro poder de Influencia, deberá hacer un duelo de Características de VOL contra VOL. El derrotado perderá 1PF y no podrá volver a recuperar el control.

## PODERES AKUMA

Los Akuma poseen una serie de habilidades sobrenaturales que les convierten en las criaturas de pesadilla que habitan en las historias de terror y en la conciencia colectiva de la Humanidad. Existen miles de leyendas que hablan de seres sobrenaturales que acechan a los humanos y siguen apareciendo nuevas cada día. Los causantes de la aparición de esas historias son los Akuma. Cuando uno de esos terrores infecta a un humano, este adquiere también las capacidades innatas de estas criaturas, mientras el demonio en su interior pugna por devorar su alma y tomar control del cuerpo, transformándolo rápidamente. Esto también es una máxima para los Agentes Akuma que, aunque mantienen controlado al Akuma por medio del Sello, siguen pudiendo acceder a sus poderes abriéndolo parcialmente. A través de un duro entrenamiento que potencia su autocontrol sobre sus emociones, los Agentes Akuma aprenden a abrir de forma segura el Sello, dentro de unos límites, y se entrenan en aquellos poderes con los que poseen mayor afinidad. Además, disponen de una fuente de poder que les proporciona una puntuación de Poder Akuma, que pueden usar para activar una serie de poderes menores que denominaremos Poderes Básicos.

## PODERES BÁSICOS

Todos los Akuma, sin importar su arquetipo, pueden utilizar una parte de su Poder Akuma para activar una serie de Poderes Básicos, logrando unos efectos que resultarán muy útiles en diversas ocasiones y que los convierten en seres mucho más poderosos que simples humanos. Estos Poderes Básicos son innatos a todos los seres demoníacos, por lo que no es necesario asignarles puntos ni adquirirlos posteriormente con puntos de experiencia. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

A continuación pasaremos a describirlos:

### Alimentar Poder

Un Akuma puede utilizar 1PF para incrementar en uno la potencia de un poder activado, evitando así forzar el Sello en lo posible. Solo puede hacerse con un único poder en el mismo asalto.

### Cuerpo Akuma

Un Akuma podrá invertir poder para cambiar la estructura de su cuerpo y obtener un incremento momentáneo de sus atributos físicos. Puede incrementarse en +1 una Característica a efecto de tiradas de dados (o sea, tirar 1D más en las habilidades que dependan de ella), durante un asalto gastando 5 puntos de Poder Akuma. Bajo ningún concepto puede aumentarse el mismo atributo en más de un punto ni se acumula con otros poderes que aumenten total o parcialmente los atributos físicos. Hacer esto no cuesta Acciones.

### Movimiento Akuma

Girando un Sello, el personaje puede moverse por cualquier superficie, ignorando las leyes de la física, ya sean paredes, techos, columnas, árboles, hielo o cualquier otro material, como si se tratase de tierra firme, pero se requiere un medio sólido para moverse. Hacer esto no cuesta Acciones, aunque debe alimentar al Akuma cada asalto y girar un Nivel de Sello, que no estará disponible para otros menesteres.

### Regeneración

Los Akuma pueden utilizar su energía demoníaca para estimular el crecimiento de las células de su cuerpo, lo cual les permite a algunos cambiar de forma y, a todos, el regenerar las heridas a gran velocidad. A este proceso se le llama regeneración. Girando un Sello, un personaje puede regenerar su RES en PG, cantidad a la que sumará su Bono a Curación. Hacer esto cuesta 1 Acción y debe girar un Nivel de Sello.

### Regeneración Instantánea

En situaciones de vida o muerte, puede ser necesario para un personaje recuperarse más rápido de lo normal. Un Akuma

puede gastar la cantidad de Poder Akuma que desee para curar una cantidad idéntica de PG, hasta el límite de su puntuación en Desarrollo Físico. Puede no parecer un gran negocio, pero la regeneración es instantánea y cuesta 1 Acción Pasiva más 1PF. La cantidad mínima de Poder Akuma utilizable son 5 puntos.

### Visión Akuma

Un Akuma puede girar 1 Nivel de Sello para ganar la capacidad de percibir seres inmateriales en forma espiritual durante un asalto. Esto no les permite ver criaturas con poderes de invisibilidad.

## EL SELLO

Todos los personajes Akuma poseen una puntuación que indica cuánta energía sobrenatural pueden generar abriendo parcialmente el Sello que mantiene inerte al demonio de su interior, sin correr el riesgo de permitir al monstruo intentar tomar el control de su cuerpo. Cuanto más elevada sea la puntuación de su Sello, más proporción de energía podrá utilizar para potenciar los poderes que le confiere su naturaleza Akuma. A la cantidad mínima de energía sobrenatural necesaria para activar un poder, la denominaremos ***Nivel de Sello***.

¿Cómo funciona la activación de poderes a efectos de juego? Es muy sencillo: usando el Sello del personaje. En un asalto, un personaje puede utilizar tantos poderes como pueda activar con su Sello, siempre que posea Acciones suficientes o bien, puede usar más de un Nivel de Sello para activar con mayor potencia un poder. ***El límite de poderes diferentes que puede activar está limitado por su VOL.*** Así, un Akuma con 4 niveles de Sello y VOL 3, podrá activar tres poderes diferentes (incluyendo Básicos) o cualquier combinación de los mismos con un coste total de 4.

¿Cómo se controlan los Niveles de Sello? Puede hacerse de memoria o con papel y lápiz, pero nosotros recomendamos hacerlo utilizando cartas de Sello. Puedes utilizar desde simples cartas de póker dadas vuelta hasta tarjetas de cualquier juego. El método para utilizarlas es realmente simple. Coloca en posición vertical tantas cartas como tu Nivel de Sello en la parte superior de tu ficha, unas al lado de otras. Cuando uses niveles de Sello, deberás girar a posición horizontal tantas cartas como niveles hayas empleado. A esta acción se le llama ***Girar Sello***. Los Sellos girados no podrán ser utilizados de nuevo hasta el siguiente asalto de juego, siempre que hayan sido enderezados. Al llegar el final del asalto, el jugador puede devolver a su posición original las cartas, a lo que llamaremos Enderezar Sello. Hay que tener en cuenta que ciertos poderes pueden mantenerse, con lo que puedes decidir no enderezar para seguir beneficiándote de sus efectos sin tener que consumir Acciones Activas por volver a ponerlos en funcionamiento. En cuanto un Nivel de Sello es enderezado, los efectos del poder que mantiene se terminan. Mantener cualquier cantidad de poderes es una Acción Pasiva.

*Girar Sello* tiene un efecto sobre el cuerpo del Akuma. Algunos poderes cambian su forma, pero otros no lo hacen de forma directa. En general, el uso de dos niveles de Sello hace que los iris se vuelvan completamente rojos, anaranjados o amarillos, en cualquiera de sus tonalidades, brillando suavemente en la oscuridad aunque el uso de unas gafas de sol o tintadas puede ocultar este efecto. El uso de tres o cuatro niveles desfigura levemente el rostro, deshumanizándolo y dándole algún ligero rasgo demoníaco como colmillos, orejas puntiagudas, nariz achatada, extrañas marcas en la piel, etc. El uso de cinco o más niveles aumenta lo anterior, por lo que su aspecto físico se transforma de una forma más visible a su aspecto demoníaco final, lo que puede resultar terrorífico para los observadores. El aspecto de esta transformación parcial a la forma final del Akuma la decide el jugador, pudiendo aparecer garras, tentáculos, apéndices como patas insectoides, cuernos, apertura de nuevos ojos, sombras, marcas o tatuajes en la piel o sobre el rostro, o cualquier aspecto que el jugador pueda imaginar. Normalmente, esta visión hará huir despavoridos a los humanos. Además, el uso de Poderes Akuma produce cierto "ruido" a nivel espiritual que puede ser percibido con el Poder Comunión o por medio de ciertos hechizos y sentidos especiales de otras criaturas sobrenaturales.

Por último, Girar Sello tiene un coste: acceder a las capacidades demoníacas requiere alimentar al demonio. Por ello, ***cada asalto que se active o mantenga uno o más poderes requerirá de 1 punto de Poder Akuma***. Si el personaje no posee Poder Akuma, no podrá activar poderes.

.

## PODERES AKUMA

Una vez elegido y apuntado en la ficha el Poder Innato y los Poderes Básicos, pasaremos a los poderes iniciales del personaje. Los Poderes Akuma están catalogados como Mayores o Menores, dependiendo del tipo de efecto que el arquetipo de Akuma puede activar. Cada tipo de Akuma posee una afinidad mayor hacia ciertos poderes, menor hacia algunos y nula respecto a otros.

***Un personaje Akuma empieza el juego con 2 Poderes Mayores y una Especialización. Si su VOL es 2 o superior, recibirá además un Poder Menor.***

A continuación se describen en su totalidad los poderes a los que pueden acceder las diferentes clases de Akuma. Dichas descripciones se ajustan a:

**Nombre:** El nombre por el que se denomina dicho poder.

**Mayor:** Los arquetipos que pueden usar el Efecto Mayor.

**Menor:** Los arquetipos que pueden usar el Efecto Menor.

**Clase:** La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Influencia, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales e Influencia los que afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales los que crean una forma de ataque o de defensa de energía espiritual o elemental o bien, algún tipo de criatura bajo el control del invocador.

**Requisito:** Algunos poderes requieren la posesión de otros, que irán listados aquí.

**Coste:** Ciertos poderes exigen un coste extra de Poder Akuma.

**Efecto:** Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego. El aspecto estético de cada poder dependerá de los deseos del jugador, así que si te apetece que el Arma Akuma que invoca tu personaje sea una espada de llamas escarlatas con unas runas luminosas que danzan a lo largo de la hoja, estás en tu derecho. Cuando un efecto especifique varias cifras separadas por una barra, cada uno requerirá un Sello más que el anterior, a no ser que se indique lo contrario.

**Efecto Menor:** Una descripción de los Efectos Menores del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

**Especialización:** Las posibles especializaciones accesibles a aquellos personajes que puedan adquirirlo como Poder Mayor, aunque ciertos poderes Menores pueden poseerla. Si hay varias opciones, solo puede adquirirse una de ellas y deben de pagarse con PX y Potencia Absorbida, aunque ***se recibe una gratuitamente*** durante la creación de personaje.

**Límites:** Qué puede hacerse y qué no con dicho poder.

**Acción:** La cantidad de Acciones y de qué tipo que consume activar el poder. ***Los poderes que se pueden mantener pasan a costar una Acción Pasiva una vez activados.*** Los poderes pasivos no requieren activación.

## LISTA DE PODERES AKUMA

### * Adaptación

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Requisito:** Multiforme, Resistencia Akuma.

**Efecto:** Utilizando sus capacidades multiformes el Bakemono puede alterar la estructura de su cuerpo para adaptarse a las agresiones externas, desarrollando defensas contra un tipo de ataque en particular. Según la cantidad de Sellos empleados, el Akuma recibirá una serie de ventajas.

* *Por un Sello*, recibirá inmunidad contra un Estado Alterado que pueda causar una fuente de ataque. Esto incluye *Aturdimiento, Ceguera, Congelación, Hemorragia, Incineración, Sordera y Shock.*

* *Por dos Sellos*, recibirá la mitad de daño de un tipo de agresión determinada: una clase de arma (garras, mordiscos, dagas, katanas, rayos de fuego, todas ellas siempre del mismo tipo) que se aplicará después de cualquier tipo de Armadura.

**Especialización: (1PF)** Podrá convertir una clase de daño Maldito en normal siempre que no esté basado en su Debilidad durante un asalto. Si recibe dos tipos de ataque diferentes que causen daño Maldito, solo aplicará con uno de ellos.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Por armas del mismo tipo se entiende que el Bakemono podrá adaptarse a las garras de un oponente pero no por ello lo habrá hecho a sus puñetazos o a sus ataques sobrenaturales. En caso de duda, el Director de Juego tendrá la última palabra. Es posible adaptarse a varias agresiones a la vez, como Estado Alterado Congelación, un tipo de lanza y un tipo de espada, siempre que pueda emplearse la suficiente cantidad de Niveles de Sello, aunque se considerará un solo uso de este poder.

**Acción:** 1 Acción

### * Adaptación Animal

**Mayor:** Gaki **Menor:** Yoma
**Clase:** Físico/Movimiento
**Requisito:** Empatía Animal.

**Efecto:** Este asombroso poder otorga ciertas habilidades al Akuma que las adquirirá adaptándolas de los animales que se encuentran en sus inmediaciones. Así podrá trepar por las paredes como una araña, ver en 360º como una mosca, olfatear como un perro, ver en la oscuridad como un gato, poseer el sónar de un murciélago, desarrollar branquias como un pez, la vista aguda de un halcón, las garras de un tigre…

Los posibles usos son tan extensos como las variedades de animales en nuestro planeta. El alcance de la habilidad es de 50 metros por cada punto de MEN del personaje. Como base para el Director de Juego, que es quien decidirá qué habilidades son adaptables y cuáles no, normalmente se podrán copiar puntuaciones de habilidad (a discreción del Director de Juego), sentidos aumentados que proporcionen ventajas o bonificaciones a la Percepción de hasta +30 y armas naturales (*+1L0*). Este tipo de cosas requerirán un Sello. Transformaciones masivas como alas de ave (que requieren huesos huecos) o armaduras naturales requerirán dos Sellos.

**Efecto Menor:** El efecto menor solamente permite imitar mamíferos y una sola habilidad a la vez.

**Especialización: (1PF)** El personaje "recuerda" una capacidad animal que haya usado anteriormente aunque el animal no esté cerca.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Cada capacidad requiere un Sello. Ninguna habilidad aumentará las características físicas o mentales. La última capacidad imitada se considerará "memorizada" pudiendo accederse a ella sin necesidad de adaptarla de un animal cercano.

**Acción:** 1 Acción

### * Agilidad Akuma

**Mayor:** Tenshi, Yoma **Menor:** El resto
**Clase:** Físico

**Efecto:** Incrementa la agilidad del Akuma, aumentando sus capacidades según el Nivel de Sello empleado, proporcionando:

*+1 Ini, efectos de las PR REF y tiradas de defensa por Nivel.*

*+1 Acción (acciones físicas) por cada 2 Niveles de Sello.*

Además, Agilidad Akuma permite defenderse de ataques a distancia aun sin poseer una Característica de 3 o más e incrementa el Movimiento base el personaje en +1.

**Efecto Menor:** Solo permite utilizar un máximo de dos Sellos.

**Especialización:** El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su Característica de REF.

**Límites:** Las acciones extra obtenidas no pueden emplearse para utilizar poderes, aunque sí para ejecutar maniobras de combate. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Alas de Luz y Oscuridad

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.
**Clase:** Sobrenatural
**Requisito:** Vuelo.

**Efecto:** Este poder provoca que dos pares de alas surjan de la espalda del Tenshi, dos de ellas formadas por luz y otras dos por la más negra de las sombras, que le proporcionan poder sobre la vida y la muerte. Las alas pueden ser empleadas para atacar, considerándose armas cuerpo a cuerpo con unas características similares a katanas, pudiendo emplearse tanto por Arma Sobrenatural como por Combate Armado, calculando su Daño por VOL en lugar de FUE si es mejor. Por otra parte, pueden usarse para defenderse como si se tratase de escudos sobrenaturales. Las Alas de Luz causan daño Elemental Madera y pueden usarse para detener cualquier tipo de ataque Físico, Balístico o Elemental.

Las Alas de Oscuridad no pueden ser bloqueadas por armas no encantadas y causan daño Sobrenatural/Vacío, reduciendo el daño causado a seres no inmateriales a la mitad. Solo detienen ataques de tipo Sobrenatural o de seres inmateriales. Por último, es posible emplear 1 punto de Poder Akuma y 1 Acción por objetivo para arrojar plumas de Luz/Oscuridad sobre los aliados. Las plumas de Luz regeneran 1D de daño, un objetivo solo puede ser afectado una única vez por asalto por este efecto. Las plumas de Oscuridad proporcionan al aliado la capacidad de causar daño Sobrenatural durante tantos asaltos como la VOL del Tenshi, pero sin poder afectar a ninguna forma de ataque sobrenatural (o sea, solo se aplica con armas normales, ya sean naturales o artificiales). Las Plumas no pueden ser arrojadas sobre uno mismo y sus efectos no son acumulables, anulándose entre sí.

**Especialización: (1PF)** +1L1 al daño durante un asalto. **(1PF)** Sacrificando las Alas de Luz durante 24 horas, el demonio y todos sus aliados en un radio de 10 metros regeneran 1D por asalto durante la presente escena. **(1PF)** Sacrificando las Alas de Oscuridad durante 24 horas, el personaje podrá hacer con ellas un ataque que causará daño Maldito +2L2.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Las cuatro alas son independientes del poder Vuelo. Las alas pueden ser utilizadas para atacar, defender o lanzar plumas, pero solo una de dichas acciones en el mismo asalto. Invocar las Alas de Luz y Oscuridad requiere girar 4 Sellos pero mantenerlas solo 2. Es posible materializar solo un par de alas, Luz u Oscuridad, al coste de 2 Sellos y 1 de mantenimiento.

**Acción:** 1 Acción

### * Alineación Elemental

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos
**Clase:** Protección
**Efecto:** No aplicable.

**Efecto Menor:** El personaje adquiere una afinidad especial hacia uno de los elementos (agua, fuego, tierra, madera, metal) que lo hace más resistente a los daños y efectos de los ataques basados en él, proporcionándole una Armadura de 3/6/9 así como un modificador de +5/+10/+15 al Efecto de cualquier PR contra poderes, Kidou o Madou basados en dicho elemento. No es posible utilizar más de tres Sellos en este poder.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El elemento debe ser elegido al adquirir el poder y no puede ser una Debilidad, aunque es posible adquirirlo repetidas veces con diferentes elementos.

**Acción:** 1 Acción

### * Alterar Percepciones

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno
**Clase:** Influencia (Arte)

**Efecto:** El Akuma posee una habilidad hipnótica que le permite alterar los sentidos de su oponente, haciendo que perciba olores,

sonidos y percepciones extrañas, a su elección. Las percepciones de los afectados serán dictadas por el Tenshi mientras mantenga el poder activo, pudiendo exigirse tiradas de Arte para aquellas que no interactúen o de Disfraz/Convencer para las que sí, con EfMin adecuados a su complejidad. Para el Akuma este poder es como pintar pero su lienzo es la realidad misma, por lo que la Influencia aumenta con la habilidad de Arte. Por supuesto, no es posible crear una ilusión de algo que no se ha visto.

Por ejemplo, crear a un personaje paseando requiere Arte Rutinario. Si ese personaje habla con alguien, requerirá Arte Fácil y que el Tenshi mantenga su atención en la conversación. Si lo hace con un PNJ que lo conozca, se requerirá Disfraz con EfMin variable dependiendo del conocimiento que tengan tanto el Tenshi como el interlocutor de esa persona. Usar este poder para cambiar de apariencia requerirá Disfraz y Sigilo para hacerse invisible.

Además, requerirá una Acción por cada percepción diferente que se mantenga o por cada sentido que afecte. Por ejemplo, hacerse invisible mientras que otra imagen se mueve en el mismo recinto requerirá dos Acciones. Tomar el aspecto de otra persona requerirá más acciones si se quiere imitar su aspecto, su timbre de voz, su olor y, en casos más extremos, su tacto o su gusto.

Contra seres sobrenaturales, solo provoca molestas distracciones, afectándolos con el Estado Alterado Alucinaciones PR MEN15, pues pueden percibir una mezcolanza de lo real y lo ilusorio, sin ser confundidos totalmente por la ilusión.

**Especialización: (1PF)** El Tenshi puede dejar una ilusión activa en un lugar durante una escena que solo afectará a un sentido. Por ejemplo, hacer desaparecer una puerta, crear una niebla, cambiar un olor o crear el sonido de una alarma.

**Límites:** Una vez afectado el humano, podrá creer que está borracho, que se encuentra en otro lugar o cualquier cosa que el Tenshi desee, encontrándose atrapado en un mundo ilusorio que inundará sus sentidos, aunque ciertos humanos especialmente fríos pueden entender lo que ocurre y actuar a ciegas. A veces, las ilusiones más sutiles son mejores opciones. Puede hacer que se vea bajo ataque (con las habilidades de combate del creador de las ilusiones) y se "crea" las heridas, pero no lo es hacerle creer que su pecho se parte al medio y su corazón estalla, ya que su mente rechazará algo tan extremo.

Las distracciones que se les provocan a enemigos sobrenaturales son cambios fluctuantes en su campo de visión al sobreponerse ilusión y realidad, sonidos molestos en sus oídos, olores insoportables, sensaciones táctiles o percepciones olfativas extrañas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción por percepción diferente que mantenga.

### * Animación Necromántica

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno.
**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** Permite al Akuma introducir parte de su energía sobrenatural en uno o más cadáveres que dispongan de la suficiente musculatura para moverse y convertirlos en obedientes marionetas dispuestas a seguir todas sus órdenes, por peligrosas o autodestructivas que sean. Dichos engendros serán considerados a todos los efectos Marionetas o Títeres tal y como pueden encontrarse en el epígrafe de esbirros del *Capítulo XIII*.

Cada nivel de Sello permite levantar dos Marionetas o un Títere que obedecerán las órdenes recibidas hasta su destrucción. Las Marionetas no son capaces de utilizar armas ni de obedecer órdenes complejas, aunque los Títeres sí disponen de dichas capacidades, resultando mucho más útiles.

**Especialización: (1PF)** +5PDA y PDD de los no-muertos durante la escena. **(1PF)** +1D al ataque de los no-muertos durante la escena.

**Límites:** Solo pueden alzarse de esta forma cadáveres humanos o de animales de tamaño medio, lo cual incluye a Esper, Onmyoji y Ronin pero no conservan sus recuerdos ni pueden usar sus poderes. Los Akuma o los infectados por Akuma no pueden ser convertidos en Marionetas. Los efectos de este poder duran hasta que las Marionetas sean destruidas o mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Asalto

### * Arma Akuma

**Mayor:** Oni **Menor:** Tenshi
**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma puede convocar un arma física de Poder Akuma con el aspecto que elija el jugador y que debe ser necesariamente cuerpo a cuerpo. El arma es similar a su contrapartida normal, pero cada Nivel de Sello permite añadirle una ventaja a elegir entre las siguientes:

| | |
|---|---|
| *Agravante (menor)* | *Destructora* |
| *Drenaje* | *Elemental* |
| *Encantada* | *Incremento de Ataque* |
| *Incr. de Daño(c/c)* | *Incremento de Defensa* |
| *Incremento Ofensivo* | *Ligera* |
| *Maldita (3 Sellos)* | *Perforante* (F) |

**Efecto Menor:** El efecto menor permite un máximo de 3 Sellos y debe especificarse desde un principio qué ventajas proporciona. Una vez elegido, ha de invocarse siempre la misma arma con idéntico coste en Sellos. Es posible para un Akuma comprar este poder menor varias veces para invocar diferentes armas.

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a un único elemento alternativo durante un asalto. **(1PF)** Crea dos armas gemelas.

**Límites:** El arma está creada con energía sobrenatural, por lo que está ligada al Akuma y solamente él puede utilizarla. Si la suelta o es desarmado, desaparece de la existencia. En cuanto a las características del arma, son idénticas a las de una normal o a la que más se asemeje. En caso de duda, el DJ tiene la última palabra. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Arma de Fuego Infernal

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Infección Material.

**Efecto:** Este poder ha sido desarrollado recientemente por los Oni, para disponer de un arsenal de potentes armas de fuego con las que despachar cómodamente a distancia a sus oponentes. Su uso trae a la existencia un arma de fuego similar a su contrapartida normal, pero cada nivel de Sello empleado permite añadirle una ventaja:

| | |
|---|---|
| *Área Limitada* | *Cadencia* |
| *Elemental* | *Encantada* |
| *Incremento de Daño (dist)* | *Manejabilidad* |
| *Maldita (3 Sellos)* | *Perforante (B)* |

Además de todo esto, el Arma de Fuego Infernal resistirá cualquier poder que afecte a mecanismos y no resultará destruida por ataques, considerándose diseñada para efectuar paradas. Su munición se considera infinita y su alcance es el mismo que los poderes. Este tipo de armas tienen un aspecto bastante extraño.

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a un único elemento alternativo durante un asalto. **(1PF)** Crea dos armas gemelas.

**Límites:** El arma está creada con energía sobrenatural, por lo que está ligada al Akuma y solamente él puede utilizarla. Si la suelta o es desarmado, desaparece de la existencia. En cuanto a las características del arma, son idénticas a las de una normal o a la que más se asemeje. En caso de duda, el DJ tiene la última palabra. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Arma Natural

**Mayor:** Bakemono, Gaki, Oni, Yoma, Tenshi
**Clase:** Físico

Efecto: El Akuma puede mutar su cuerpo para desarrollar garras, cuernos, colmillos afilados o cualquier otra arma natural que puede usar para combatir. Estas armas pueden salir de su cuerpo cuando las utiliza, como unas garras óseas o espolones en antebrazos, codos o piernas, o bien ser una mutación completa, que hace que su aspecto sea mucho menos humano. Cada nivel permite añadir al arma una de las siguientes ventajas:

| | |
|---|---|
| *Agravante (menor)* | *Agravante (*3 Sellos) |

*Encantada* *Incremento de Alcance (2 Sellos)*
*Incremento de Ataque* *Incremento de Daño*
*Incremento de Defensa* *Incremento Ofensivo*
*Perforante* (F)

Las armas naturales más comunes, como garras y similares, poseen los Parámetros *Circular, Hemorragia y Kata*. Otras podrían disponer de diferentes Parámetros, como por ejemplo un cuerno diseñado para usar en cargas, que dispondría de *Carga, Empujón y Aturdimiento*. El DJ tendrá siempre la última palabra. Además, si las armas son garras proporcionarán un +20 a trepar.

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Puedes moverte por paredes o techos durante toda la escena.

**Límites:** El arma natural puede ser empleada con Pelea o Artes Marciales, aplicando todos sus modificadores y sus Maniobras y Posiciones de Combate. Para elegirla como Favorita se requiere la Tabla de Combate Akuma. Los ataques a distancia disponen de munición ilimitada y salen disparados del cuerpo del Akuma, quedando alojados en el de la víctima. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción



### * Arma Sangrienta

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno.
**Clase:** Físico
**Requisito:** Manipulación Sanguínea.

**Efecto:** Permite al Yoma crear un arma formada a partir de su sangre que posee una serie de atributos exclusivos que la convierten en una fantástica herramienta de muerte. Sus estadísticas son idénticas a las que posee un arma normal del tipo elegido con la diferencia de que, por cada Nivel de Sello que se emplee, el arma recibe todas las ventajas enumeradas a continuación:

*+1 Ini*
*+1 al total de Daño.*
*+5 PDA/PDD si la utiliza para defenderse (cada 2 Sellos).*
*+1 Acción para su manejo (cada 2 Sellos)*

Además el arma posee la capacidad de beber la sangre de sus víctimas y transmutarla en poder, lo que le permite recuperar un 10% del daño causado en Poder Akuma que el demonio podrá utilizar para potenciar cualquiera de sus poderes.

**Especialización: (1PF)** El arma obtiene la capacidad *Perforante* -3 hasta el final de la escena.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Es posible crear un par de armas gemelas (del mismo tipo) aunque ambas armas compartirán las ventajas obtenidas.

**Acción:** 1 Acción

### * Armas del Predador

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Arma Natural

**Efecto:** Las armas naturales del Gaki son tan terroríficas que desgarran la carne con una facilidad espeluznante, provocando horribles hemorragias con cada herida que causa a sus oponentes. A efectos de juego, el Akuma incrementará en un +2 la Gravedad de las Hemorragias causadas con sus armas naturales sin necesidad de activar este poder. Así pues, un ataque que produzca una Hemorragia PR RES10 la elevará a PR RES12. Incluso si el Gaki no utiliza el Parámetro Hemorragia, seguirá provocándola de forma automática.

**Especialización:** Eleva la Gravedad de las Hemorragias a +3.

**Límites:** Este poder exige el uso de Arma Natural, aunque no requiere el empleo de Niveles de Sello.

**Acción:** Pasivo

### * Armadura Natural

**Mayor:** Oni **Menor:** Gaki
**Clase:** Físico

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Akuma provoca una mutación en su cuerpo, endureciedo su carne o creando una armadura de sangre, escamas, hueso u otro material orgánico que reduce el daño que recibe durante el combate. Dicha transformación puede ser total o parcial, aunque debe tenerse en cuenta que es claramente visible, sobre todo en rostro o partes descubiertas del cuerpo. Cada nivel de este poder otorga +3 a sus Armaduras Física y Balística, haciéndolo mucho más resistente. Cada 2 Sellos proporcionan +3 de Armadura Elemental que no se aplicará con cualquier Debilidad del personaje, considerándose 0.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite un máximo de 3 sellos.

**Especialización: (1PF)** Ignora la mitad del daño recibido o un Estado Alterado. La Armadura pasa a ser Parcial toda la escena; si ya era Parcial, la pierde durante toda la escena. **(1PF)** La Armadura resiste *Perforante* este asalto.

**Límites:** La Armadura Natural se acumula con cualquier otra que lleve el personaje. Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Ataque de Energía

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno.
**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Akuma puede invocar su energía sobrenatural y proyectarla contra sus adversarios en la forma de mortíferos rayos emitidos por sus ojos, manos, boca o cualquier otro método. El Mahou-Tsukai puede modificar la potencia del ataque además de añadir una serie de ventajas al ataque cuya versatilidad pueden convertirlo en algo realmente temible. Su Daño es 3L3 y se considerará Balístico.

Las posibles ventajas son:

*Área (2 Sellos)* *Área Limitada*
*Cadencia* *Drenaje*
*Elemental* *Encantado*
*Fijar Objetivo* *Incremento de Daño (dist)*
*Maldita (3 Sellos)* *Perforante (B)*

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a otro elemento alternativo durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a *Elemental+* durante toda la escena.

**Límites:** El ataque se efectuará mediante la habilidad Arma Sobrenatural. La forma en la que proyecta la energía es siempre la misma.

**Acción:** 2 Acciones.

*Ilustrado por © Sachsen*

*** Aumentar Tamaño**

**Mayor:** Oni **Menor:** Bakemono

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma puede utilizar su energía sobrenatural para aumentar su tamaño, haciéndose más fuerte y resistente, pero también más lento. Cada metro crecido proporciona una serie de incrementos y decrementos.

*Incremento de Daño (c/c) acumulable con cualquier otro c/c.*

*+ 1 a FUE para las tiradas enfrentadas o límites de carga*

*+1L0 al Daño*

*Armadura (F), (B) y (E) +1.*

*+1 a los Efectos de las PR RES y FUE (excepto contra ataques en área o de criaturas de mayor tamaño)*

*-1 Ini y -1 a las PR REF.*

Además de todas estas ventajas, se considerará que mejora su puntuación de Aguante en un punto, da igual el Nivel empleado.

La masa y, por tanto, el peso del personaje también aumentan con cada metro, aunque de una manera menor. Como guía puedes usar el siguiente baremo que comienza con 3 metros: 500kg/1T/2T/4T.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite un máximo de 1 Sello.

**Especialización: (1PF)** Suma +1L0 durante toda la escena. **(1PF)** +3 a las Armaduras Física y Balística durante toda la escena. **(1PF)** Ignora *Empujón, Derribo y Aturdimiento* durante toda la escena.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El incremento máximo para una criatura tamaño humano son 6 metros de altura.

**Acción:** 1 Acción por metro crecido

*** Avidez**

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Gaki puede enfocar sus energías sobrenaturales para liberar su hambre insaciable transformándola en furia ciega, incrementando su PDA en +5. Mientras permanezca bajo los efectos de Avidez, el personaje se encontrará bajo el Estado Alterado Ira, aunque podrá salir del mismo en cuanto lo desee al coste de 1PF. Si lo hace, seguirá conservando el bono a la PDA.

**Especialización:** Salir de Ira una vez al día sin coste de PF.

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder requiere girar un único Sello.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

*** Bolsa de Almas**

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

**Efecto:** El Mahou-Tsukai puede atrapar almas usando su cuerpo como receptáculo, para usarlas posteriormente para alimentar a la entidad Akuma, permitiéndole liberar más Sello momentáneamente sin perder el control. Sacrificando un alma, el Mahou-Tsukai aumenta el Sello en 1 durante un asalto, sin ningún tipo de Tirada de Control, aunque el número de puntos así obtenidos contarán en el caso que se libere una cantidad aún mayor forzándolo. Así, un Mahou-Tsukai que sacrifique 3 almas pero fuerce 4 puntos de Sello (aunque realmente solo estaría forzando un punto), tendrá que seguir las reglas como si hubiese forzado en 4 puntos su Sello. Además, un Mahou-Tsukai no puede almacenar más almas que su puntuación en Sello (o la mitad de la POT en el caso de los Akuma verdaderos). Las almas las absorbe con las mismas reglas que el Poder Innato Beber Almas, pero no se beneficia de los efectos de dicho poder, a no ser que lo posea.

**Especialización:** +1 al límite de almas de la bolsa.

**Límites:** Al absorber un alma mediante Bolsa de Almas, la energía vital de dicho individuo no servirá para recargar el Poder Akuma del Mahou-Tsukai, aunque posea el poder Beber Almas. De disponer de dicho poder, el personaje deberá elegir entre añadir un alma a la Bolsa o alimentarse de ella. Las almas permanecerán almacenadas, dentro del límite anteriormente establecido, hasta que sean utilizadas por el demonio. Utilizar la Bolsa de Almas no requiere girar Sellos.

**Acción:** 1 Acción capturar almas / 1Acción Pasiva sacrificarlas.

*** Carnicería**

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Requisito:** Multiforme

El Bakemono adquiere la capacidad de transformar su cuerpo momentáneamente en una pesadilla viviente de carne y huesos que conforma la forma de combate definitiva, una máquina de destrozar a sus enemigos cuyo aspecto depende directamente de la imaginación del jugador. Puede convertirse en una masa de carne siniestra plagada de fauces y ojos, una gigantesca boca demoníaca que engulle a su oponente, docenas de tentáculos o lanzas de hueso que atraviesan al adversario o multitud de miembros terminados en garras aceradas. Al tratarse de un ataque Físico, es posible emplear los Parámetros Básicos *Fuerte o Dinámico.*

Por cada nivel de Sello empleado se podrá elegir uno de los siguientes efectos:

*Área Limitada:* Un área circular de un metro a su alrededor.

*Caníbal:* Devora la carne de la víctima, integrándola parcialmente en el organismo del Bakemono,regenerando el 10% del daño causado.

*Incremento de Daño (c/c)* *Incremento de Ataque*

*Incremento Ofensivo* *Maldito (3 Sellos)*

*Perforante* (F)

Además, provocará automáticamente el Estado Alterado Hemorragia sin necesidad de emplear dicho Parámetro.

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Incrementa la PR de la Hemorragia en un rango (por ejemplo, He a He+).

**Límites:** El Daño se basa en la Pelea/Artes Marciales del Akuma.

**Acción:** 2 Acciones

*** Comunicación**

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos

**Clase:** Mental

**Efecto:** Proporciona al personaje la capacidad de utilizar la comunicación espiritual de los Akuma, que consiste en una especie de eco espiritual similar a la telepatía. Cada nivel de Sello incrementa en uno la cantidad de personajes Akuma que pueden estar así unidos, aunque si varios activan este poder, todos ellos podrán comunicarse. Los Akuma que compartan este poder en combate se benefician de una ventaja táctica de +20 a la Habilidad de Liderazgo. La Comunicación es similar a la voz humana en cuanto a quienes pueden escucharla con este poder, con lo que activándolo se podrán escuchar las conversaciones de los usuarios.

**Límites:** El alcance de Comunicación es de 10 metros por cada punto en la Característica Sello del usuario. A diferencia de otros poderes, este no requiere alimentar al Akuma.

**Acción:** Acción Pasiva

*** Comunión**

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos

**Clase:** Mental

**Efecto:** Permite al personaje ser consciente de la presencia de cualquier Akuma que tenga activado algún poder por encima de un Sello, pues podrá percibir el Eco (una especie de "*ruido espiritual*") que produce. No podrá ubicar la presencia espiritual, solo sabrá que se encuentra en las cercanías. Cuanto mayor sea la potencia activada del Sello, más certera será esta sensación. El Sello de un Shikigami también sería detectado de esta manera, al igual que el uso de Kidou o Madou (mediante reglas estándar). El alcance de Comunión es de Nivel de Sello x10 metros.

**Límites:** A diferencia de otros poderes, este no requiere alimentar al Akuma.

**Acción:** Reactiva.

*** Control del Cielo**

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Físico

**Requisito:** Vuelo.

**Efecto:** Este poder incrementa exponencialmente la capacidad de maniobra aérea del Tenshi, permitiéndole ejecutar maniobras

excepcionales con una facilidad indescriptible. Una vez activado el poder de Vuelo, el Control del Cielo proporcionará al Akuma una serie de ventajas por cada Nivel de Sello empleado:

*+10 a la Habilidad de Atletismo maniobrando en el aire.*

*+ 5PDD contra ataques a distancia mientras combata en el aire.*

Sustituye la FUE efectiva del personaje por el Nivel de Sello girado en Vuelo manejando armas siempre que haya movido al menos 10 metros. Este bono se aplicará exclusivamente a efectos de cálculo de Daño de las armas cuerpo a cuerpo.

**Especialización: (1PF)** Reduce -1D de ataque a un atacante a distancia por asalto durante toda la escena. **(1PF)** Reduce en -1D de ataque a los atacantes a distancia durante un asalto.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Para usar este poder es necesario activar el poder Vuelo.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Controlar lo Inerte

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno
**Clase:** Mental

**Efecto:** El Mahou-Tsukai puede utilizar su energía sobrenatural para controlar objetos inorgánicos simplemente con su mente, cambiándolos de forma, o estropeando mecanismos, que volverán a su estado original cuando se interrumpe el control. De esta forma pueden crearse objetos, hacer que mecanismos no funcionen o activarlos a distancia (puede requerirse una tirada apropiada para saber cómo funcionan), abrir agujeros en el pavimento, y cualquier cosa que se le ocurra.

Solo hay tres límites: no puede afectar a nada hecho en plata, aunque solo sea parcialmente o simplemente esté bañado en dicho metal;no puede afectar a nada que esté cargado de o formado por energía, ya sea ordinaria o sobrenatural; y no puede afectar a nada que no vea directamente. Cada objeto cuesta un Nivel de Sello.

**Especialización: (1PF)** El objeto creado es permanente. **(1PF)** La modificación dura una escena.

**Límites:** Se considerará objeto a algo inorgánico, de un tamaño razonable (como una puerta), de una sola pieza (aunque puede ser parte de un mecanismo expuesto) y que no sea electrónico ni sobrenatural ni esté cargado de dichas energías. Así podría abrirse un agujero en una puerta, pero no en una verja electrificada, ni se podría destruir un Arma Akuma o un Bot. Para afectar a un objeto en movimiento o asido por alguien se requerirá un ataque exitoso con Arma Sobrenatural (sin penalización alguna) y para estropear un mecanismo se requiere saber cómo funciona, quizá mediante una tirada de la habilidad pertinente. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción por objeto

### * Coordinación Absoluta

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Cola/Miembro Extra

**Efecto:** A través de la práctica, el Bakemono desarrolla un control sobre sus miembros extra parecido al de los insectos, aumentando la coordinación de los mismos e incrementando su efectividad. La coordinación proporciona un bono natural al total de sus tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo del personaje en +1 por cada miembro extra dedicado al combate.

**Especialización: (1PF)** Incrementa el total de la tirada de Defensa en la misma cantidad durante una escena. **(1PF)** Incrementa el total de Daño en la misma cantidad durante una escena.

**Límites:** Este poder es pasivo y exige activar Cola/Miembros Extra.

**Acción:** Pasivo

### * Desplazamiento Espacial

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico **Coste:** 1 punto de Poder.
**Requisito:** Movimiento Instantáneo

**Efecto:** Utilizando las capacidades que le confiere Movimiento Instantáneo, el Mahou-Tsukai puede defenderse de sus oponentes desapareciendo literalmente del camino de sus ataques y apareciendo a una distancia no superior a 10 metros, con las limitaciones de Movimiento Instantáneo. A efectos de juego, el jugador lanzará 1D y, si obtiene una tirada igual o inferior a 2, habrá logrado defenderse con éxito, evitando la agresión de forma automática. En caso de fallo, el Mahou-Tsukai podrá defenderse de la forma usual, añadiendo a su tirada de Defensa una bonificación natural igual al resultado del dado y siempre que se haya activado el poder con anterioridad a la agresión. Cualquier ataque en área superior a 10 metros de radio ignorará sus efectos y los inferiores a 10 metros reducirán la cifra necesaria para la defensa automática en -1. Fijar Objetivo ignora este poder.

**Especialización: (1PF)** Incrementa la tirada a 3 o menos toda una escena.

**Límites:** Es posible utilizar esta capacidad una vez por cada Nivel de Sello, un solo intento por ataque recibido.

**Acción:** 1 Acción por cada defensa.

### * Detonación Sangrienta

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico **Coste:** 5 puntos de Poder Akuma.
**Requisito:** Manipulación Sanguínea

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Yoma posee la capacidad de hacer que su voluntad afecte a la energía de la sangre que mana de las heridas de sus oponentes, haciéndola detonar para incrementar el tamaño de sus Hemorragias. Para hacer esto, el personaje debe estar a una distancia no superior a 10 metros de su víctima y concentrar su poder de Manipulación Sanguínea en este efecto, con lo que no podrá utilizarlo en otra forma. El objetivo es afectado de forma automática, doblando la pérdida de heridas de la Hemorragia (2PG por punto de fallo) y doblando a su vez la cantidad de PG de regeneración necesarios para cerrarla (a 4/8/12PG). Una vez un personaje es afectado con Detonación Sangrienta su sangre se considerara "cargada" durante la siguiente hora y no podrá ser afectado una segunda vez. Las Hemorragias recibidas posteriormente no doblaran su efecto.

**Especialización: (1PF)** Ignora el coste en Poder Akuma.

**Límites:** Una vez afectado un objetivo, el efecto es permanente hasta que sus Hemorragias sean cerradas.

**Acción:** 2 Acciones

### * Drenar Esencia Vital

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Gaki, Mahou-Tsukai, Oni
**Clase:** Mental

**Efecto:** El Akuma puede, mediante el contacto físico, arrancar la esencia vital de su objetivo y absorberla para sí mismo. Una vez girado un Sello, cualquier ser humano no sobrenatural al que mate verá su esencia vital capturada, lo cual alimentará el Poder Akuma del usuario en 10 puntos. Si se utilizan dos Sellos o más, el drenaje no requiere de la muerte del objetivo, pudiendo absorber cuanto Poder se desee mediante el contacto físico a razón de tantos puntos como Sello girado. En caso de emplearse sobre un personaje con capacidades sobrenaturales requerirá contacto físico y solo drenará tantos puntos de Poder como Sello girado. El contacto necesario no requiere causar daño, bastando con que el oponente bloquee con armas naturales o un contacto casual.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite un máximo de 3 sellos.
**Especialización:** +2 puntos de drenaje por contacto.
**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Empatía

**Mayor:** Mahou-Tsukai, Yoma **Menor:** Tenshi
**Clase:** Influencia (Fuerza de Voluntad)

**Efecto:** El personaje puede afectar y manipular las emociones de los humanos, mediante la proyección de su voluntad sobre la mente de su víctima. El control permite aumentar gradualmente la emoción o bien crear una completamente irracional, afectando el comportamiento de los humanos, paralizándolos de miedo,

*Ilustrado por © Wenart*



haciéndolos huir despavoridos o confundiendo sus procesos mentales y volviéndolos susceptibles al control del Akuma.

La Influencia se aplicará sobre la Frialdad en el caso de afectar emociones o sobre la Fuerza de Voluntad en el caso del control. Para controlar, hay que usar al menos dos niveles de Sello.

**Efecto Menor:** El efecto menor solo permite influir mediante la emoción del amor, el deseo o el placer. Funciona con ambos sexos.

**Especialización: (1PF)** Permite implantar una orden en un humano normal durante 24 horas. **(1PF)** Extiende el control de seres no sobrenaturales toda la escena, aunque el poder no podrá usarse de nuevo hasta que cese.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. La PR podrá hacerse una vez por hora o en el momento en el que se reciba una orden que vaya en contra de su naturaleza o que sea autodestructiva (en este caso obteniendo un +5 al efecto).

**Especial:** Es posible utilizar el control en conjunción con un gasto de 5 puntos de Poder Akuma para hacer olvidar un suceso a un ser humano, aunque seguirá enterrado en su memoria pudiendo ser recuperado posteriormente mediante poderes mentales o hipnosis.

**Acción:** 1 Acción

### * Empatía Animal

**Mayor:** Gaki **Menor:** Bakemono, Yoma

**Clase:** Influencia (Con. Supervivencia)

**Efecto:** El personaje puede afectar y manipular las emociones de los animales, mediante el empleo de su voluntad sobre las limitadas mentes de sus víctimas, obligándolos a cumplir sus deseos como fieles mascotas.El control permite crear una emoción de miedo o lealtad en los animales objetivo, afectando su comportamiento, haciéndolos huir o defender al Akuma. Se podrá dar órdenes a los animales de forma empática y que estos las entiendan y obedezcan, pudiendo aplicar las ventajas de Liderazgo. Las criaturas y la Influencia necesaria para controlarlas se encuentran en el *Capítulo XIII*.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite utilizar un solo sello.

**Especialización: (1PF)** Los animales reciben Élite+1. **(1PF)** +10 PDA y PDD.

**Límites:** Para afectar con este poder no se requiere una prueba de resistencia. Si los animales son comunes, simplemente bastará con utilizar los puntos de Influencia necesarios para afectar a la cantidad deseada de criaturas. En el caso de tratarse de animales entrenados, se sumará a la cantidad de Influencia necesaria, la habilidad de entrenamiento del dueño del animal. La emoción utilizada funciona automáticamente. Los animales del tipo elegido pueden responder a la llamada del Akuma en un área de 100 metros, hasta el límite de control. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Esclavos de Sangre

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Sobrenatural **Coste:** Variable.

**Requisito:** Empatía o/y Empatía Animal.

**Efecto:** Este poder permite al Yoma infectar parcialmente a humanos o mamíferos mediante su sangre, proporcionándoles parte de su energía sobrenatural, que les otorga una serie de impresionantes mejoras físicas como una mejor coordinación, velocidad y ciertas capacidades excepcionales. La manera de inocular la sangre de Akuma es lo de menos; puede ser mediante inyección o ingestión, voluntaria o involuntaria. Al hacerlo, el Yoma elige con cuanta energía sobrenatural imbuye la sangre, que puede ser de hasta 5 puntos de Poder Akuma por Nivel de Sello que posea. Así, el humano o animal alimentado con dicho fluido dispondrá de una cantidad de puntos de Poder Akuma que podrá emplear a posteriori para adquirir temporalmente las siguientes ventajas:

*Habilidad:* +1D a todas las tiradas Físicas. Coste: 1 punto. Duración: 1 escena.

*Fuerza: Daño* +1L0(c/c), +1D al Pozo. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

*Reacción:* +2 Ini y +1 Acción. Permite defenderse como si se poseyeran Características sobrenaturales. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

*Resistencia:* +2 Base PG/+5PG (Esbirros). Coste: 5 puntos. Duración: 1 día.

*Resistencias Incrementadas:* +2 a los efectos de las pruebas de Resistencia. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

*Sentidos Incrementados:* +20 a la Habilidad de Percepción. Coste: 2 puntos. Duración: 1 día.

Además de todo esto, se considerará al humano o animal como un ser con capacidades sobrenaturales a la hora de afectarlo mediante capacidades de control mental, excluyendo al Yoma que podrá hacerlo con normalidad. Los Esclavos de Sangre no pierden su libre albedrío pero normalmente son controlados mediante Empatía (su Frialdad/Fuerza de Voluntad se considera la mitad al resistirse al usuario del poder) o con la adicción al poder que otorga la sangre demoníaca. El Akuma puede "sentir" las emociones de sus esclavos, determinar su posición (siempre y cuando no estén tras un Kekkai), proyectar mensajes mediante sueños y hacerles venir a su presencia (sienten la urgencia de acudir con su amo y, sin saber dónde se encuentra, instintivamente se dirigen hacia él). Cuando un Esclavo de Sangre acaba con sus reservas de Poder Akuma, se siente débil y enfermo, necesitando instintivamente una nueva dosis como si de una droga se tratase. Este efecto secundario permanece durante tantos días como Puntos de Poder Akuma haya consumido de forma ininterrumpida.

**Especialización: (1PF)** Reduce el coste de una ventaja en -1. **(1PF)** Una de las ventajas es permanente mientras posea Poder Akuma.

**Límites:** El uso de este poder requiere el gasto de Poder Akuma. Para afectar humanos se requerirá Empatía y para animales Empatía Animal. Una criatura no puede acumular más de 5 puntos de Poder Akuma a no ser que use un Nivel de Sello específicamente para aumentar ese límite en +5. Cada día que pasa, se disipa un punto de Poder Akuma.

**Acción:** Un asalto completo.

### * Estallido de Furia

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno
**Clase:** Sobrenatural
**Requisito:** Rugido de Batalla

**Efecto:** Concentrando toda su ansia de sangre y su energía sobrenatural, el Oni puede liberarla de golpe, generando un monstruoso campo eléctrico a su alrededor que sale disparado en sentido vertical, de forma contraria a un rayo natural, semejante a una columna que sostuviera el cielo. El Estallido de Furia afectará a todos aquellos trabados en cuerpo a cuerpo con el Akuma, a los que provocará 0L3 de daño Elemental Metal, aplicando +1L0 por cada Nivel de Sello girado. Puesto que el rayo saldrá disparado hacia el cielo, podrá destruir techos, paredes o estructuras en el proceso, según su potencia. Los ataques se efectuarán por cualquier habilidad de combate cuerpo a cuerpo, aplicando toda la habilidad, tablas incluidas. Es posible atacar a un objetivo aéreo con el Estallido, pero en ese caso se exigirá la habilidad de Arma Sobrenatural.

Todos los aparatos electrónicos a una distancia inferior a 20 metros del Estallido se apagarán por los efectos del pulso eléctrico. Los Bots y criaturas similares son afectadas parcialmente, recibiendo un penalizador de -1D a todas sus tiradas durante 1 asalto por Nivel de Sello, a no ser que dispongan de una Armadura Elemental Metal +9 o superior. Tras utilizar este poder se requiere un período de recarga de 10 asaltos menos la RES del personaje.

**Especialización: (1PF)** Provoca Shock+. **(1PF)** Anula el periodo de recarga.

**Límites:** Este poder consume todas las Acciones naturales del personaje, excepto la de Defensa si se ha declarado. El alcance vertical del rayo son 50 metros por Nivel de Sello, aunque el aspecto lumínico será espectacular pareciendo atravesar las nubes.

**Acción:** 1 Asalto (permite usar 1 Acción para defensa)

### * Forma Inmaterial

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma disminuye la densidad de su cuerpo mediante simple concentración, eliminando su peso y transformándose en un ser de carne y sangre fluida o en un fantasma insustancial. Según el nivel de Sello utilizado, este poder proporciona diversos grados de ventaja. Al contrario que otros poderes, las ventajas que proporciona van dadas por el número de Sellos girados:

** 1 Sello:* Puede ser atravesado por cualquier forma física no energética, ya que ofrece menor resistencia al impacto. Recibe una Armadura Física y Balística de 6 resistente a Perforante, aunque el daño Sobrenatural o Elemental le afecta normalmente. Su FUE baja a 1 en cuanto al tipo de armas que puede manejar y provoca la mitad de daño con todos sus ataques físicos.

** 2 Sellos:* Igual que el anterior, pero es intangible frente a cualquier tipo de agresión física o balística. Ni provoca ni recibe daño de ataques físicos aunque el daño Sobrenatural o Elemental le afecta normalmente. Además, su FUE se considera 0 y no puede levantar pesos, aunque sus ropas cambian con él igual que sus armas y objetos personales que lleve encima con asiduidad (tamaño razonable).

** 3 Sellos:* Igual que el anterior. Además, puede atravesar muros como un fantasma, atravesando sus poros a nivel molecular. Solo puede ser dañado con ataques Sobrenaturales. Sus ataques pueden afectar a seres inmateriales.

** 4 Sellos:* Su cuerpo adopta un estado líquido-intangible, pudiendo cambiar de forma como un metamorfo (ver poder *Multiforme*), pero con las limitaciones de este poder a niveles 1 o 2 (a elegir). Además, elimina la restricción de medio daño del Nivel 1.

**Especialización: (1PF)** La Armadura contra Físico y Balístico del Akuma no puede ser reducida por el Daño Sobrenatural durante toda una escena.

**Límites:** No es posible cambiar más de una vez por asalto. Es posible, por ejemplo, liarse a cuchilladas y volverse intangible en la última de ellas siempre que el personaje fuera sólido al principio del asalto, aunque si el oponente logra una contra, la transformación no habrá tenido lugar antes del contraataque. Los objetos y armas del personaje cambian con él, debido a que están sincronizados con su energía sobrenatural, pero cualquier otro objeto no lo estará (se requieren varios días para hacerlo). Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción (tanto para cambiar como para volver a la normalidad).

### * Fuerza Akuma

**Mayor:** Oni **Menor:** Gaki, Bakemono, Tenshi, Yoma
**Clase:** Físico

**Efecto:** Aumenta la fuerza física del Akuma, incrementando diversas capacidades dependiendo del nivel de Sello empleado. Cada Nivel de Sello proporciona lo siguiente:

*+1L0 al Daño y +1 a los efectos de las PR de FUE*
*+1 al efecto de las tiradas de Ataque (cuerpo a cuerpo)*
*+ 1 a FUE para límites de carga.*

Además, dobla el peso máximo que puede levantar el personaje. Por ejemplo, si un personaje posee FUE4 y 2 Niveles de Fuerza Akuma podría levantar 1200Kg, 2400 si usa 1PF.

**Efecto Menor:** Permite utilizar un máximo de dos Sellos.

**Especialización:** El personaje recibe un incremento permanente de +1 a su Característica de FUE.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Ghouls

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno
**Clase:** Sobrenatural
**Requisito:** Animación Necromántica.

**Efecto:** Una mejora de Animación Necromántica, la posesión de este poder otorga a las Marionetas o Títeres creados por el Mahou-Tsukai una serie de ventajas que las harán mucho más resistentes y útiles como criaturas:

*Incremento de Daño (c/c): +1L0. Daño Físico. Provocan Plaga.*
*+2 Ini, +1 Acción, +1 Élite y +3 a Armaduras F/E.*

*Regeneración: 1/2 por asalto según sean Marionetas/Títeres, lo cual permite que se levanten a no ser que se les decapite.*

Las Marionetas y Títeres Ghoul se diferencian de sus contrapartidas más débiles en sus ojos, que brillan con una luminosidad rojiza que los hace más aterradores. Sus movimientos son menos torpes.

**Especialización: (1PF)** +10PDA/PDD durante una escena. **(1PF)** +1 Aguante durante una escena.

**Límites:** Este poder es pasivo y funciona en conjunción con Animación Necromántica. La Regeneración no se acumula con la otorgada por otros poderes como Señor de los Muertos.

**Acción:** Pasivo.

### * Hombre Misterioso

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno
**Clase:** Mental
**Requisito:** Ocultación del Eco, Retorcer la Realidad.

**Efecto:** Este poder permite al Mahou-Tsukai afectar las percepciones y los recuerdos de los humanos con los que mantenga contacto, purgando sus mentes de cualquier memoria referente a él o a aquellos a los que proteja. Al utilizarlo, los sentidos de todos los que mantengan contacto con él y no posean capacidades sobrenaturales "*no registrarán*" la presencia del personaje, limitándose a recordar, si son interrogados, que "*había alguien de aspecto sospechoso*" pero sin poder determinar su apariencia general.

Por cada Nivel de Sello empleado, un objetivo podrá beneficiarse de este poder, ya sea el usuario o cualquier acompañante que no abandone su alcance visual. Para resistir los efectos del Hombre Misterioso se requerirá una PR MEN5 incrementada en +5 por punto de VOL del Akuma. Un curioso efecto secundario de este poder es que la imagen de cualquiera que se beneficie de esta capacidad aparece borrosa en cualquier fotografía o medio de grabación digital, da igual que el usuario sea consciente de ello o no.

**Especialización:** Permite asignar un aspecto específico al recuerdo que guardan las víctimas del Hombre Misterioso, aunque siempre ha de ser el mismo, como una especie de alter ego.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Que las víctimas no recuerden posteriormente al Hombre Misterioso no implica que no interactúen con él con total normalidad mientras está presente.

**Acción:** 1 Acción

### * Homúnculo

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos
**Requisito:** Resistencia Akuma
**Clase:** Físico

**Efecto:** El personaje posee la capacidad de separar una pequeña parte de sí mismo para poder extender sus sentidos o actuar de alguna forma. Mediante el uso de este poder podrá, por ejemplo, dejar uno de sus ojos o sus oídos en un lugar y espiar a través de ellos o incluso crear una forma más elaborada, pudiendo por ejemplo añadirle varios dedos para que hagan las veces de patas (recibiendo Movimiento 1 y 2 Acciones). No puede crearse ningún homúnculo mayor que una mano, pero si tiene la forma adecuada podrá efectuar muchas acciones. Al dejar de mantenerlo, el personaje podrá elegir entre dejarlo pudrirse (lo cual se considerará una mutilación a efectos de regenerar la herida) o recuperarlo y volver a integrarlo en su anatomía, sin coste alguno.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Crear el homúnculo provoca la pérdida de 10PG y se considera una mutilación a efectos de regenerar la herida.

**Acción:** 1 Asalto

### * Imitación

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Multiforme

**Efecto:** El Bakemono ha alcanzado una maestría tal en la modificación de su cuerpo que puede copiar de forma parcial algunos de los poderes físicos cuyo uso haya presenciado. Los poderes imitables con este poder son: *Agilidad Akuma, Arma Natural, Armadura Natural, Aumentar Tamaño, Cola/Miembro Extra, Forma Inmaterial, Fuerza Akuma, Radar, Resistencia Akuma, Rugido de Batalla, Secreción de Acido, Sentidos Akuma y Vuelo.* Su mecánica es la siguiente: por cada dos Niveles de Sello girados se activará un nivel del poder elegido, no pudiendo superarse ese límite. A no ser que se obtenga la especialización, no se podrá activar más de un poder a la vez.

**Especialización:** Permite activar dos poderes a la vez, al coste de 4 niveles de Sello.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Inamovible

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Fuerza Akuma

**Efecto:** Este poder convierte al Gaki en un objeto inamovible, recibiendo un +5 a su tirada de las PR de las maniobras de Empujón por la cantidad de Sellos empleados en Fuerza Akuma. Además, su cuerpo absorberá parte de la energía cinética del impacto, acumulando +1L0 por cada 2L2 de daño físico que reciba, que podrá descargar en su siguiente ataque. Si la energía cinética no es empleada en el transcurso de un asalto, se disipará de forma inofensiva. En el caso de que no reciba un impacto por haberlo bloqueado, sumará +1 al total de Daño por cada parada (no esquiva) que realice de forma exitosa. Para usar este poder es obligatorio activar Fuerza Akuma.

**Especialización: (1PF)** 2 asaltos para descargar durante toda la escena. **(1PF)** Incrementa en +1 el Aguante durante toda la escena.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. Solo se requiere girar un único Sello. Los ataques puramente elementales (excepto Tierra) no cargarán de energía cinética al Gaki.

**Acción:** Pasivo.

### * Infección Material

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos
**Clase:** Físico
**Efecto:** No aplicable.

**Efecto Menor:** El personaje posee la capacidad de "infectar" un objeto con su energía sobrenatural, mejorando sus estadísticas y proporcionándole ciertos beneficios. Por ejemplo, un ordenador infectado podría escribir sin teclear, una pistola generaría munición infinita y una moto mejoraría cualquiera de sus estadísticas. El objeto modifica su aspecto de alguna manera, ya sea cambiando de color, de forma o llenándose de runas luminosas. El objeto seguirá funcionado de la misma manera, o sea, una espada no podrá recibir alcance.

Cada Nivel de Sello permite afectar un objeto que recibirá una sola bonificación. La otra aplicación de este poder es fundir dos armas, como por ejemplo un revolver y una espada, pudiendo usar ambas sin tener que estar cambiando continuamente. En este caso es posible aplicar una bonificación gastando un segundo Sello. Las armas infectadas resisten ataques apuntados y poderes que las inutilicen. Solamente pueden infectarse objetos normales. Si el personaje utiliza varias armas iguales para combatir, todas serán infectadas por el mismo Sello.

***Cambios en Vehículos***

*Aceleración:* +1 *Blindaje:* +3
*Estructura:* +20 *Maniobrabilidad:* +5
*Velocidad:* +4

***Cambios en Armas/Armaduras Artificiales***

*Alcance:* MENx25m. *Cadencia:* +1
*Incremento de Daño (c/c):* +1L0 *Incremento de Ataque*
*Incremento de Daño (dist):* +1L0 *Incremento de Defensa*
*Manejabilidad* *Recarga:* Munición infinita.
*La Armadura pasa a ser Completa* *Armadura (F/B/E) +3*

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Inmunidad Química

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Veneno de Almas

**Efecto:** A partir de su propia inmunidad al Veneno de Almas, el Bakemono desarrolla una tolerancia extrema a las sustancias químicas que pueden causarle daño, recibiendo un +5 a los Efectos de las PR contra cualquier toxina por Nivel de Sello girado, así como una Armadura de 15 contra los efectos del ácido.

A mayores, por dos Niveles de Sello se obtiene el mismo bono contra un Efecto a elegir entre *Envenenamiento, Incineración, Congelación, Plaga o Shock*.

**Especialización: (1PF)** Inmunidad a una toxina toda una escena. **(1PF)** Reduce un Estado Alterado por nivel de Sello durante una escena.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Intuición del Guerrero

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno
**Clase:** Protección
**Requisito:** Sentidos Akuma

**Efecto:** A través del uso de este poder, el Oni recibe la capacidad de percibir el espíritu combativo o "*ki asesino*" que emiten los seres vivos antes de efectuar una agresión, pudiendo anticiparse a situaciones en las que sus sentidos podrían resultar engañados. A efectos de juego, establece una zona a su alrededor en la que cualquier atacante es percibido de forma automática a no ser que carezca de emociones. Es posible encubrir el "*ki asesino*" mediante una PR VOL10 más 5 por Nivel de Sello, pero no es común que alguien que no sepa a qué se está enfrentando tenga derecho a dicha tirada. Los Bots o las agresiones indirectas no son detectadas por la Intuición del Guerrero.

*1 Sello:* 1 m de radio. *2 Sellos:* 10 m de radio.
*3 Sellos:* 100 m de radio. *4 Sellos:* 250m de radio.
*5 Sellos:* 1000 m de radio. *6+ Sellos:* Cualquier ataque.

**Especialización: (1PF)** Los efectos duran toda la escena sin necesidad de alimentar al Akuma, aunque debe girarse el Sello.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Invisibilidad

**Mayor:** Bakemono, Tenshi **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico

**Efecto:** El personaje es invisible mientras permanezca inmóvil, refractando la luz con su energía sobrenatural. Esto incluye cualquier forma de percepción visual, abarcando cualquier tipo de energía lumínica (infrarrojos o amplificadores de visión nocturna y detectores de movimiento por láser). Los detectores de calor funcionarán normalmente. Mientras permanezca invisible, solo podrá ser detectado por otros sentidos diferentes a la vista. Al coste de dos Sellos podrá moverse mientras usa este poder.

**Especialización: (1PF)** El personaje puede hacer visible a alguien invisible con tocarlo (dura mientras mantenga el poder).

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Jikkenkai

**Mayor:** Bakemono, Gaki, Tenshi, Yoma, Oni
**Menor:** Mahou-Tsukai
**Clase:** Sobrenatural

**Requisito:** Un mentor Onmyoji o Shinsengumi, al menos un año de entrenamiento o un acontecimiento dramático adecuado.

**Efecto:** Durante las décadas de colaboración entre la Agencia y los Onmyoji, se ha desarrollado una capacidad especial que permite usar un alma humana como canalizadora de la energía sobrenatural de un Akuma, pudiendo emplearla con un poderosísimo efecto destructivo. A esta técnica se la ha bautizado como Jikkenkai, *La Liberación del Verdadero Poder*, aunque es una variante o perversión de las técnicas Rikaijutsu.

Una vez adquirida, el Akuma recibe un conocimiento superficial de las Técnicas Rikaijutsu de Shinsengumi. Para empezar, podrá elegir tres Capacidades Rikaijutsu de entre las siguientes: *Armadura, Ataque, Daño Final, Defensa, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa, Mantenimiento, Perforante*. Calculará su Límite en base a Con. Ocultismo/20 + Desarrollo Sobrenatural/20 + puntuación de Sello/2. A la hora de crear técnicas, el Akuma dispondrá de tantos puntos como su Límite, sin poder utilizar las Capacidades por encima del nivel 2. Al utilizarlas, el personaje gira uno de sus Sellos y paga el Coste de Ki en puntos de Poder Akuma. La forma de ataque del Jikkenkai se verá afectada por el tipo de agresión que se efectúe: un Oni podría añadirlo a su ofensiva en cuerpo a cuerpo y otro personaje podrá añadirlo a su ataque de armas de fuego o a uno de sus poderes sobrenaturales. El jugador es el encargado de crear el efecto estético del poder, pudiendo ser cualquier cosa que le apetezca, desde un dragón de fuego a una lluvia de proyectiles o una onda de rayos.

**Efecto Menor:** El Límite de las Técnicas se reduce a la mitad.

**Especialización:** El Akuma puede crear nuevas técnicas a un coste un 50% mayor que un Shinsengumi.

**Límites:** No puede ser comprado al crear el personaje.
**Acción:** Como una Técnica Rikaijutsu.

### * Jinete del Infierno

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos
**Clase:** Físico
**Efecto:** No aplicable.

**Efecto Menor:** El personaje posee la capacidad de "infectar" su vehículo con su energía sobrenatural, modificando su aspecto, así como sus características. Un vehículo infectado gana la capacidad de moverse por cualquier tipo de terreno, y las motos pueden saltar (dentro de los límites de su movimiento) así como correr por superficies verticales. Por un Nivel de Sello ganará dos de los modificadores listados abajo y, por dos Niveles, recibirá cuatro de ellos (pudiendo utilizar dos para incrementarlos al segundo grado), además de compartir cualquier poder físico con el usuario. Por ejemplo, podría usar su regeneración con el vehículo, proporcionarle Armadura Akuma o hacer que lance Ataques de Energía. Además, un vehículo modificado será inmune a cualquier poder que pueda inutilizarlo directamente. Los posibles modificadores son:

*Aceleración:* +1/+2 *Blindaje:* +3/+6
*Estructura:* +25/+50 *Maniobrabilidad:* +5/+10
*Velocidad:* +5/+10

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El vehículo cambiará de aspecto lo suficiente como para resultar muy vistoso. Puede estar cubierto de runas luminosas, de grabados siniestros, o inflamado en llamas, aunque son efectos visuales y no causarán daño.
**Acción:** 1 Acción

### * Llamas del Espíritu

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Oni
**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Akuma utiliza su energía sobrenatural para crear un estallido de llamas que abrasan en cuerpo y alma a sus oponentes. Este ataque afecta tanto a criaturas inmateriales como a seres vivos, ocasionando la destrucción de su energía vital o de su Poder Akuma, así como su cuerpo. El ataque proporciona un efecto de "envenenamiento" físico y espiritual a otra forma de ataque, incluso si esta es sobrenatural. El daño que causa se aplica a los PG y al Poder del oponente, y es igual a los dados guardados del ataque o a los niveles de Sello girados, lo que sea mayor. Los objetivos parecen víctimas de una consunción que los marchita desde el interior. Las Llamas del Espíritu no son acumulativas.

**Efecto Menor:** El efecto menor es un ataque cuerpo a cuerpo.

**Especialización: (1PF)** Elige una forma de ataque o un hechizo. Durante toda la escena, las Llamas le proporcionan daño Sobrenatural.

**Límites:** Las Llamas del Espíritu se aplican a un solo ataque.

De fallar, no causa efecto alguno y se habrán desperdiciado los Sellos girados.

**Acción:** 1 Acción

### * Manipulación Sanguínea / Sombría

**Mayor:** Yoma **Menor:** Tenshi

**Clase:** Físico / Escudo

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de utilizar su energía sobrenatural para modificar la estructura y densidad de su sangre o su sombra (a elegir de forma permanente) pudiendo hacer con ella un material maleable con el que puede crear multitud de formas.

Así puede crear tentáculos o armas con una longitud máxima de 10 metros, usarla como cualquier tipo de arma, formar cualquier tipo de objeto (incluyendo objetos mecánicos como una pistola que dispare de verdad aunque con su propia munición, unas tijeras que corten...), unas alas para planear de forma pobre o incluso usarla como una pantalla defensiva que le proporciona un +5 PDD y una Armadura Física o Balística de +3 (cantidades fijas, da igual el número de Sellos empleados) pudiendo emplearla como Escudo Sobrenatural. Cada Sello permite crear un objeto o una limitada cantidad de objetos pequeños como dardos o similares. Al coste de un Sello puede proporcionarse +1L0 a cualquier arma que se cree.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite utilizar un máximo de 2 Sellos y un solo objeto.

**Especialización: (1PF)** El objeto creado dura una escena sin mantenerlo. **(1PF)** Incrementa las Armaduras a +6 durante una escena.

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Las armas que se crean pueden alargarse hasta 10 metros al atacar (al coste de 1 Acción Pasiva). Puede crearse cualquier forma, pudiendo usar la sangre para subir a un tercer piso, sacar unos tentáculos que frenen una caída, convertir unas dagas de sangre en pistolas (al coste de 1 Acción Pasiva) o cualquier efecto que el jugador imagine. Las aplicaciones de este poder son casi infinitas. Las modificaciones en objetos ya creados, como recargar un arma de este material, sacar armas arrojadizas pequeñas entre los dedos o similares, requieren 1 Acción Pasiva, considerándose una forma de mantenimiento.

**Acción:** 1 Acción / 1Acción Pasiva para pequeñas modificaciones de un efecto ya creado.

### * Mente Akuma

**Mayor:** Bakemono, Mahou-Tsukai

**Menor:** Gaki, Oni, Tenshi, Yoma

**Clase:** Físico

**Efecto:** Aumenta tanto el raciocinio como la percepción del Akuma, proporcionándole ciertas capacidades según el Nivel de Sello que emplee. Cada Nivel otorga:

*+5 a las Habilidades de MEN y +1 a las PR de MEN.*

*Incremento de Daño (dist): +1L0 para las Armas de Fuego.*

*+1 al efecto de tiradas de Ataque de Armas de Fuego/ Proyectil.*

Además, mientras el poder esté activo, las Armas de Fuego o Proyectil recibirán un incremento de +10PDA.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite un máximo de 2 Sellos.

**Especialización:** El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su característica de MEN.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Mente Sobre Materia

**Tipo:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

**Clase:** Sobrenatural/Escudo

**Efecto:** El Mahou-Tsukai puede utilizar su energía sobrenatural para mover objetos de un peso aproximado de 50 Kgs. por nivel de Sello, considerándose una FUE de 1 por cada 2 puntos de Sello, pudiendo incluso proyectar esa fuerza frente a sí mismo para detener los ataques con Arma Sobrenatural, ya sea con un campo de energía cinética que detenga los ataques dirigidos contra el personaje o con vectores de fuerza cinética que los repelan. Para arrojar cosas con este poder, se empleará la habilidad Ataque Sobrenatural, usando el daño de las armas arrojadizas (en proporción a lo que se arroje).

Atacar con él directamente se considera un ataque físico a todos los efectos con Daño de 0L2 (modificado por la FUE del mismo) con un *Incremento de Daño (dist)* por cada dos niveles de Sello, usando la habilidad de Ataque Sobrenatural. El ataque causará un efecto de Empujón++. Es posible emplear la FUE del poder para apresar a un objetivo, aunque en este caso no provocará daño.

**Especialización: (1PF)** Dobla la FUE del poder durante una escena.

**Límites:** Es posible efectuar combos arrojando cosas con este poder, efectuando un Parámetro Combo por cada Acción y objeto empleados en ello. También se pueden hacer dos cosas diferentes al mismo tiempo, como atacar a alguien y establecer un campo cinético para defenderse, aunque habrá que dividir los sellos entre ambas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción (defenderse cuesta 1 Acción Pasiva)

### * Miembro Extra

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma puede generar una cola, una extremidad o varias (brazo, tentáculo, patas...) o algún tipo de apéndice que puede utilizar según le plazca, proporcionándole un incremento a sus Acciones por cada miembro extra, que podrán ser empleados para movimiento si se trata de patas o para ataque si se trata de miembros, tentáculos o cola. Cada nivel de Sello permite generar uno de los siguientes tipos de miembro.

*Miembro Prensil:* Proporciona +1 Acción para usar armas, apresar o acribillar a los oponentes usando armas de fuego.

*Pata/Pierna:* Incrementan en 1 el Movimiento por cada 2 Sellos. Por 1 Sello permiten moverse por superficies verticales.

*Miembros Armados:* Los miembros pueden ser utilizados en conjunción con Metamorfo o Arma Natural, recibiendo los beneficios de dichos poderes y proporcionando +1 Acción para combate cuerpo a cuerpo. Además, la FUE de los miembros armados se considera un punto superior a todos los efectos.

*Tentáculo:* Pueden estirarse hasta 10 metros para apresar o atacar a los oponentes. Proporcionan +1 Acción para atacar y las estadísticas de un látigo, usándose con Pelea o Cuerpo a Cuerpo.

**Especialización: (1PF)** Pueden extraerse varias colas o miembros para obtener más o diferentes ventajas, pero cada clase diferente requiere 1 Acción Pasiva para su mantenimiento.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Solo puede crearse un tipo de miembros a la vez, a no ser que se especialice.

**Acción:** 1 Acción

### * Movimiento Instantáneo

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Bakemono, Oni, Yoma

**Clase:** Movimiento

**Efecto:** El Akuma puede salir y entrar de la realidad durante milésimas de segundo, trasladándose instantáneamente al lugar donde desee, siempre que pueda llegar por medios normales, pareciendo salir del suelo, de las sombras o incluso del aire. La aparición del Akuma provoca una vibración en el espacio circundante que le impide sorprender a sus oponentes. Cada 2 Niveles de Sello extra girados incrementan en +1 el Movimiento del personaje únicamente para moverse de forma instantánea.

**Efecto Menor:** El efecto menor solo permite utilizar un máximo de un Sello, bajo las reglas arriba descritas.

**Especialización: (1PF)** Proporciona 1 probabilidad en 1D para esquivar de forma automática un ataque durante toda la escena. Solo un intento por asalto.

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder no provoca la pérdida de Iniciativa por movimiento. Un personaje con Movimiento Instantáneo puede cortarle el paso a otro usando el mismo poder. No es posible incrementar el Movimiento Instantáneo con Acciones.

**Acción:** 1 Acción

### * Multiforme

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Gaki, Yoma
**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma utiliza su energía sobrenatural para provocar una mutación controlada en su forma física, por lo que puede variar el aspecto y forma de su cuerpo así como obtener una serie de beneficios. Según en qué ventaja se inviertan niveles de Sello, se obtienen una serie de efectos a elegir entre tres posibilidades:

***Cambios estéticos:*** El personaje puede cambiar la forma externa de su cuerpo a otra diferente, del mismo sexo o no, pudiendo disfrazarse de otra persona, creando cualquier vestuario a partir de su propia carne. Imitar fielmente a otra persona depende de la habilidad de Disfraz, ya que el poder no permite comportarse como el imitado lo haría ni copiar sus rasgos con total exactitud, por lo que los que lo conozcan podrían darse cuenta de que falta una pequeña cicatriz, una peca o que se comporta de forma diferente. No se puede imitar ninguna forma que no sea humanoide. 1 Nivel de Sello.

***Elasticidad:*** La carne del personaje es completamente maleable, como si fuera de goma. Recibe una *Armadura F/B* 6.

Podrá estirarse en proporción a su masa, tomando una forma de manta de unos 3 metros o extender sus brazos hasta 10 metros, aunque tenderá a volver a su forma original si no hay una fuerza que lo impida. Un personaje elástico ve reducida su FUE a efectos de empujar objetos. 1 Nivel de Sello.

***Metamorfo:*** El personaje puede modificar su forma y cambiar sus características de FUE y RES (reduciendo una para incrementar la otra) y redistribuir su masa. Puede sacar armas de hueso y similares que proporcionan *Incremento de Daño (c/c)* +1L0, sacar alas para planear de forma limitada e incluso imitar otras formas de vida como animales, con un aspecto genérico. No es posible utilizar este poder para imitar el aspecto de otra persona o tomar la forma de objetos. 1 Nivel de Sello por cambio.

**Efecto Menor:** El efecto menor únicamente permite elegir un efecto entre Elasticidad y Metamorfo. En este último caso, se limitará a una única forma animal.

**Especialización: (1PF)** +3 a la *Armaduras* (F)/(B) durante toda la escena.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción. Cada cambio efectuado mientras se mantiene siempre costará 1 Acción.

### * Necroscopia

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno
**Requisito:** Bolsa de Almas
**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** Este poder tiene dos usos. El primero es tocar un cadáver y presenciar los últimos momentos de su existencia, aunque la visión será más borrosa y confusa cuanto más días hayan transcurrido desde el momento de la muerte; si el asesino era inmune a los Otsuge, se le percibirá como una sombra. El segundo es poder conversar con un espíritu que se haya atrapado en la Bolsa de Almas, pudiendo apoderarse de una de sus habilidades, permitiéndole acceso al cuerpo del Akuma. Por ejemplo, si en la Bolsa de Almas se tiene almacenado el espíritu de un pistolero con PDA 70 en Armas de Fuego, el personaje podrá acceder a dicha habilidad. Si el espíritu es voluntario, podrá hacerlo tantas veces como quiera. En caso contrario, el personaje deberá hacerlo por la fuerza, lo cual puede destruir la cohesión del alma. Tras cada escena, hay una probabilidad acumulativa de 1 en 1D de que el alma sea destruida. El uso de este poder requiere un solo Sello.

**Especialización:** Permite usar ambos efectos simultáneamente.



**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. No es posible permitir la posesión de más de un espíritu a la vez, por lo que solo se podrá acceder a una única Habilidad.

**Acción:** 1 Asalto

### * Ocultación del Eco

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos
**Clase:** Mental
**Efecto:** No aplicable.

**Efecto Menor:** El Akuma recibe la capacidad de enmascarar su energía sobrenatural, eliminando el "ruido" que produce al usar sus poderes, denominado Eco. Cada Nivel de Sello incrementa en +1 el número mínimo de Sellos que tiene que usar para ser detectado. Así pues, un Sello haría que el uso del segundo grado de los poderes pasase inadvertido, con dos Sellos cubriría el tercer grado, etc.... También evita los cambios físicos provocados por el uso de Sello, como el cambio de color de los ojos. Protege contra los Otsuge de una Maestría de 20 por nivel de Sello empleado y de las habilidades de Comunión de otros Akuma. El uso de este poder es completamente inocuo y no puede ser detectado por Comunión.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Onda de Choque

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico **Coste:** Especial.
**Requisito:** Fuerza Akuma

**Efecto:** Concentrando su fuerza sobrenatural en sus manos o en sus piernas, el Oni es capaz de proyectar una potente onda de choque sónica capaz de arrasarlo todo a su paso. Las fuerzas desencadenadas por este poder pueden concentrarse contra un solo objetivo o cubrir un Área circular igual a su FUE en metros con el personaje en su centro.

Contra un objetivo, el ataque alcanzará 50m, causará un Daño Físico de 3L3 y poseerá *Incremento de Daño (dist)* igual a los Sellos girados, provocando Empujón+, siendo posible aplicar el Parámetro Fuerte. En el caso de emplearlo en área, el daño se reducirá a 1L2. El ataque se efectuará por Pelea o Artes Marciales. Nada impide utilizar este poder dentro de un combo.

**Especialización: (1PF)** Provoca Empujón++.

**Límites:** Es posible emplearlo dentro de un combo contra un solo objetivo, utilizando el código de Daño mayor, sumando el Incremento de Daño, los Parámetros Combo y Fuerte, y aplicando el Empujón+. Esto agota al Oni, que podrá efectuarlo 1+Vigor/50 veces por escena, requiriendo a partir de ese momento gastar 1PF.

**Acción:** 2 Acciones

### * Perfección Física

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno
**Clase:** Físico
**Requisito:** Agilidad, Fuerza o Resistencia Akuma, Multiforme.

**Efecto:** El Bakemono utiliza sus capacidades multiformes para implementar las trasformaciones físicas que mejoran sus capacidades físicas. A efectos de juego, el personaje podrá activar los poderes, Agilidad, Fuerza y Resistencia Akuma, al coste reducido de dos Sellos, aunque no podrá activar las propiedades Elasticidad y Metamorfo mientras Perfección Física siga en uso.

**Especialización:** Permite usarla en conjunción con Metamorfo siempre que se haya activado con anterioridad.

**Límites:** Requiere el mantenimiento de los poderes físicos.

**Acción:** Pasivo.

*Ilustrado por © Sachsen*

*** Phobos**

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Bakemono

**Clase:** Influencia (Intimidar)

**Efecto:** El usuario de este poder es capaz de proyectar su energía sobrenatural transformándola en una serie de ondas ilusorias que provocan el pánico sobre sus víctimas, de inmediato se verán afectadas por sus miedos o manías de una forma irracional. Esto causa dos efectos, según la intensidad que utilice el personaje. A un nivel más bajo, Phobos intimida a los humanos que perciben al usuario como alguien peligroso. La Influencia será aplicada sobre la Frialdad de las víctimas, que resultarán intimidadas de forma automática, prefiriendo rehuir al Akuma. Las criaturas sobrenaturales ignoran este efecto.

A pleno potencial, Phobos es mucho más terrorífico. Cualquier personaje que posea una fobia, una manía o cierto miedo a algo, se verá afectado por ella de inmediato de forma irracional, incrementando la PR necesaria para superarla en +5 por Sello utilizado. La causa es psicológica y el centro de la misma es el Akuma que lo utiliza. Por ejemplo, un personaje con fobia a las serpientes verá al Akuma cubierto y rodeado de ellas, uno que tenga miedo a las alturas, notará la sensación de vértigo al acercarse a él, uno con una compulsión de algún tipo sentirá los efectos de la abstinencia.

También es posible inducir una fobia temporal (a decidir por el DJ) en el caso de que el objetivo no posea ninguna. En este caso, la víctima se verá bajo los efectos del Estado Alterado Miedo. Este efecto va incluido en el uso del poder simplemente si el Akuma decide usarlo, pero limitará el efecto del poder a una sola víctima.

**Efecto Menor:** Permite usar un máximo de un Sello y un objetivo.

**Especialización: (1PF)** El personaje puede "sentir" si otro posee una fobia o cuál es su mayor miedo.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Diferentes usos de este poder no se acumulan. Cualquiera que logre resistirse con éxito será inmune a los efectos de Phobos durante el resto de la escena.

**Acción:** 1 Acción

*** Radar**

**Mayor:** Bakemono **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Bakemono puede emitir una reverberación espiritual que rebota contra todos los objetos cercanos, permitiéndole "ver" en la oscuridad e incluso localizar oponentes invisibles. Cualquier Akuma con Sentidos Aumentados activados puede escuchar este ultrasonido y localizarlo. El alcance de este sentido es de 100 metros, siempre que no sea bloqueado por paredes, y tiene un rango de 360º. Los ruidos muy fuertes pueden confundirlo, exigiendo tiradas de Percepción con EfMin a discreción del DJ.

**Especialización: (1PF)** +20 a la habilidad de Percepción "visual" durante toda la escena.

**Límites:** La percepción circular que proporciona este poder impide que alguien embosque al jugador ya que puede ver sus movimientos, a no ser que haya objetos que lo impidan. Aún de haberlos, al salir de la cobertura para atacar al personaje, éste es consciente de inmediato de la amenaza. Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Los seres en forma intangible no son detectados por el radar.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

*** Reacción Acelerada**

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Físico

**Requisito:** Agilidad Akuma.

**Efecto:** Permite al Tenshi utilizar las capacidades conferidas por su velocidad sobrehumana para convertirse en un borrón en movimiento casi imposible de acertar. Por cada Nivel de Sello, el personaje recibirá un +2 al resultado de su tirada de Defensa contra todos los ataques que se reciban. A mayores, su Aguante se incrementará en 1 punto, da igual los Niveles de Sello.

**Especialización:** El personaje incrementa permanente su Total de Acción en +1 y recibe un bono permanente a su total de Aguante de +1.

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Reacción Acelerada obliga a entrar en Combate a la Defensiva.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

*** Regeneración Absoluta**

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Requisito:** Regeneración Akuma.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Gaki incrementa de forma exponencial el crecimiento de sus células, haciendo que su cuerpo se regenere a un nivel tan increíblemente acelerado que las heridas recibidas parecerán cerrarse tan pronto son producidas.

Al final de cada asalto, deberá hacer una PR RES20 modificada únicamente por el Nivel de Sello empleado en este poder, y si la supera, regenera tantas heridas como su Base de PG. Si no supera la PR, actuará como Regeneración Akuma.

Contra daño Maldito funcionará de la forma expuesta en la pág. 107, aunque suma excepcionalmente el Nivel de Sello a la prueba para superarlo.

**Especialización: (1PF)** El Gaki regenera además una Herida Grave o todas sus Hemorragias.

**Límites:** Los efectos tienen lugar al girar el Sello.

**Acción:** 1 Acción

*** Regeneración Akuma**

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos

**Clase:** Físico

**Efecto:** Este poder acelera la reproducción de las células del cuerpo, cerrando rápidamente las heridas recibidas. Por cada nivel de Sello empleado, el Akuma regenerará automáticamente 2PG al final de cada asalto, pudiendo incrementar la cantidad hasta el doble mediante Des. Físico o el Entrenamiento Recuperación. Contra daño Maldito, funcionará de la forma expuesta en la pág. 107.

Al tratarse de un poder menor, un personaje estará limitado a tantos Niveles de Sello como su puntuación en RES.

**Límites:** Los efectos tienen lugar al girar el Sello.

**Acción:** 1 Acción

*** Represalia Demoníaca**

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Requisito:** Armadura Natural

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Oni convierte su mayor defensa en un poderoso ataque, devolviendo parte de la energía de los ataques cuerpo a cuerpo recibidos contra la fuente de los mismos. De esta forma, el personaje provoca una represalia de daño Físico igual 1D+Nivel de Armadura Natural que el Oni haya activado. La Armadura Física y el Aguante protegen normalmente del daño provocado por la Represalia Demoníaca.

**Especialización: (1PF)** La Represalia provoca una repulsión contra los ataques, sumando +10PDD durante la escena.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder solo requiere girar un Sello.

**Acción:** 1 Acción

*** Resistencia Akuma**

**Mayor**: Gaki **Menor:** El resto.

**Clase:** Físico

**Efecto:** Aumenta la fortaleza física del Akuma, mejorando sus capacidades físicas.

Cada Nivel de Sello proporciona:

*- Aguante 10/9/8/7/6 (solo en el caso de que lo mejore).*

*+1 a los efectos de las PR RES.*

*+1d para las PR RES (por cada 2 niveles).*

**Efecto Menor:** Permite un máximo de 2 Sellos.

**Especialización:** El Akuma recibe un bono permanente de +1 a su Característica de RES.

**Límites:** Los beneficios duran mientras se mantenga. Los bonos a las PR se aplicarán incluso contra las agresiones inesperadas.

**Acción:** 1 Acción

### * Resonancia

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Físico **Coste:** 1 punto de Poder Akuma.

**Efecto:** Permite al Tenshi dominar las ondas sónicas, amplificándolas y transformándolas en una suerte de energía cinética capaz de golpear con la fuerza de una maza o cortar como la más afilada de las espadas. Mediante el uso de Resonancia, un instrumento musical se transforma en un arma capaz de destrozar desde lejos a sus oponentes, pudiendo alcanzar una distancia máxima de 10 metros por Nivel de Sello.

El ataque tendrá lugar por Arma Sobrenatural.

El Daño será 0L2 aplicando un *Incremento de Daño (dist)* por Nivel de Sello empleado.

Según el tipo de instrumento se aplicará una serie de ventajas:

*Instrumentos de Viento:* Tipo de daño Balístico, provoca Aturdimiento. El alcance base se dobla.

*Instrumentos de Percusión:* Tipo de daño Físico (contundente), provoca Empujón. Puede aplicar el Parámetro *Fuerte.*

*Instrumentos de Cuerda:* Tipo de daño Físico (tajo), provoca Hemorragia. Aplica *Perforante (F)* -6.

**Especialización:** Proporciona una "Cadencia" de 1 más 1 por cada 50 puntos en Arte, encadenando melodías letales mediante el Parámetro Combo.

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Es necesario el uso de un instrumento musical.

**Acción:** 1 Acción

### * Retorcer la Realidad

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

**Clase:** Mental

**Efecto:** El Mahou-Tsukai puede usar su energía sobrenatural para retorcer de forma limitada las leyes de la probabilidad en una zona determinada, haciendo más probable que ocurran cosas que le beneficien. Puede asignar un modificador de 1D en una tirada a sí mismo o a otro por cada nivel de Sello empleado.

**Especialización: (1PF)** Asigna +1D a todos sus aliados y reduce -1D a todos sus oponentes durante un asalto. Solo una vez por escena.

**Límites:** El Mahou-Tsukai no puede aplicar más de un dado de bonificación al mismo individuo, debe hacerse antes de que la acción tenga lugar. Puede afectar tanto tiradas de habilidad como de ataque, defensa o daño (+1L0 o -1L0), pudiendo superar los límites, pero el coste en Sello es doble, o sea, cuesta 2 niveles de Sello en vez de uno. Esta bonificación se acumula con cualquier otra.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Rigor Mortis

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Gaki provoca una serie de cambios en su carne y sus vasos sanguíneos, lo cual le proporciona una serie de beneficios según la cantidad de Sellos que active.

*1 Sello:* Proporciona un +5 a las tiradas de PR para evitar ser afectado por los Estados Alterados *Aturdimiento, Dolor, Envenenamiento, Hemorragia y Shock.*

*2 Sellos:* Anula los Estados Alterados *Aturdimiento, Dolor, Envenenamiento, Hemorragia y Shock.* Dobla el tiempo de activación de los venenos que le afecten.

**Especialización:** El Nivel 1 se activa automáticamente si se hace uso de Resistencia Akuma 2 o superior.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva



*Ilustrado por © Sachsen*

### * Rugido de Batalla

**Mayor:** Oni **Menor:** Ninguno

**Clase:** Mental Coste: 1 punto de Poder Akuma.

**Efecto:** El Oni puede enfocar sus energías sobrenaturales para llenarse de una ira irrefrenable y un ansia de sangre estremecedora mediante un grito ensordecedor, incrementando su PDA en +10 y añadiendo +1L0 a su Daño. Cada nivel de Sello permite afectar a un objetivo extra que deberá estar dentro de un radio de 10 metros del Oni en el momento de la activación.

**Especialización: (1PF)** Afecta a un objetivo durante el resto de la escena.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Sangre Ácida

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Requisito:** Armadura Natural, Secreción de Ácido.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Gaki transforma su sangre en un potente ácido cuyas salpicaduras son extremadamente peligrosas, lo que convierte el simple hecho de herirlo en una dolorosa experiencia, potencialmente letal. Todos aquellos que logren causarle heridas recibirán una rociada de sangre ácida, que les provocará un 1D, con una duración igual al número de Sellos empleados para este poder.

El daño del ácido se considera Elemento Agua (aunque no causa *Congelación*) y cada punto de daño del mismo destruye uno de Armadura artificial (las sobrenaturales no se ven afectadas). El daño de ácido no es acumulable, pero cada salpicadura extra renovará la duración y provocará 1D de daño de forma instantánea.

**Especialización: (1PF)** Dobla la duración y dados del ácido de una herida.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

*** Secreción de Ácido**

**Mayor:** Gaki **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma puede lanzar un chorro de potente ácido por alguna parte de su cuerpo (boca, manos, la punta de sus dedos...) hasta un máximo de 5 metros. El ácido devora el tejido vivo, causando 1D+Sello empleado cada asalto. Su duración es de un asalto por nivel de Sello empleado. Es posible incluir este efecto en un combo. Las Armaduras artificiales pueden ser destruidas por el ácido y se reducen en 1 punto por cada punto de daño recibido. Varias aplicaciones de ácido no se acumulan, tan solo renuevan su duración, aunque cada nueva exposición causará el daño inicial inmediatamente. El daño del ácido se considera Elemental Agua, aunque no causa Congelación.

**Especialización: (1PF)** Dobla la duración y dados del ácido de un ataque.

**Límites:** Ante varias aplicaciones de ácido solo cuenta la más potente, aunque el Director de Juego puede estimar que lo hacen si el objetivo es enorme. El ataque se efectúa por Pelea o Artes Marciales y puede incluirse en un combo.

**Acción:** 2 Acciones

*** Sentidos Akuma**

**Mayor:** Gaki, Oni, Yoma **Menor:** Ninguno

**Clase:** Físico

**Efecto:** Implementa uno de los sentidos del Akuma por Nivel de Sello, otorgando +1D más a cualquier tirada de Percepción en la que intervenga ese sentido, lo cual influye también en las tiradas de ataque apuntado (MEN) o Arma Sobrenatural si se aplica en la vista, aumentando además el daño en +1L0. Además, permite a un Akuma "ver" mediante otros sentidos (el desplazamiento del aire, el olfato), anulando la oscuridad o la invisibilidad en la que se escudan sus oponentes. Todos los sentidos aumentados ganarán un +30 a su Habilidad.

**Especialización: (1PF)** Capta automáticamente todo lo que el sentido en cuestión pueda decirle sin necesidad de tirar durante un asalto, como cuántos tipos se ocultan en una habitación por el latido de sus corazones.

**Límites:** Los efectos de este poder no se acumulan con ningún otro y sus beneficios duran mientras se mantenga. Una criatura invisible e inmaterial no será detectada mediante los Sentidos Akuma, ya que no proporcionan *Vision Espiritual*.

**Acción:** 1 Acción

*** Señor de los Muertos**

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

**Clase:** Sobrenatural

**Requisito:** Animación Necromántica

**Efecto:** Una mejora de Animación Necromántica. La posesión de este poder otorga al Mahou-Tsukai la capacidad de levantar una mayor cantidad de tropas de los cadáveres a los que tenga acceso, incrementando el número de no-muertos alzados en un 50% (redondeando hacia abajo). Además, las Marionetas ganan *Regeneración:* 1 y los Títeres *Regeneración:* 2, lo cual permite que se levanten a no ser que sean decapitados.

**Especialización: (1PF)** Cada asalto, una marioneta o títere que no haya sido decapitada o destruida se levanta automáticamente

**Límites:** Este poder funciona en conjunción con Animación Necromántica.

**Acción:** Pasivo.

*** Sombra Viviente**

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Físico **Coste:** 5 puntos de Poder Akuma

**Requisito:** Manipulación Sombría.

**Efecto:** Permite al Yoma utilizar su maestría en el control de las sombras para crear una criatura viviente a partir de la suya, capaz de comportarse de forma independiente y cumplir órdenes sencillas, así como defenderlo de sus oponentes. Una Sombra de Sombras puede tomar cualquier aspecto, desde un mastín negro como la noche a la más horrible aberración que pueda imaginar su creador. A todos los efectos se considera una criatura multiforme con una serie de límites que se explican más adelante. Sus habilidades dependen directamente de las de su amo, y sus atributos y poderes fluctuarán según las necesidades de su creador y los Niveles de Sello empleados. Como base se considerará que dispone de 1 en todas las Características físicas. Las mentales se consideran nulas, ya que es una simple sombra, excepto para calcular sus Acciones, para lo cual se usará la MEN de su creador. Además, es semi-inmaterial, por lo cual solo recibe la mitad de daño de aquellos ataques que no causen Daño Sobrenatural, pudiendo también filtrarse por aberturas o rendijas. Por cada nivel de Sello, la Sombra recibe estas ventajas:

* *+1 en dos de sus Características físicas.* Por encima de 3 se requieren 2 puntos para aumentarlas. Bajo ninguna circunstancia podrán superar 5.

* *+2 Habilidades* que comparte con su amo, a elegir entre las de FUE y REF.

Además, es posible sacrificar un Nivel de Sello para proporcionarle una de las siguientes capacidades:

* *Armas Naturales: Incremento de Daño (c/c):* +1L1 en el caso de garras/fauces o desarrolla un arma cuerpo a cuerpo sin modificadores. Sin esto, la criatura se considerará desarmada.

* *Enlace Psíquico:* El Yoma puede proyectar su mente dentro de la criatura. Esto significa que podrá manejar la criatura como si de sí mismo se tratara, mientras su cuerpo permanece en coma, sin tener acceso a sus propios poderes. Esto elimina el límite de distancia del poder, que es 50 metros por punto de MEN, así como la necesidad de concentrarse en ella.

* *Aterrorizar:* La criatura toma un aspecto tan horrible que aterroriza automáticamente a todos los seres humanos que no hayan tenido contacto con lo sobrenatural. Según la forma que tomase, sus recuerdos de la experiencia variarán.

La Sombra comparte un pequeño fragmento existencial de su amo, por lo que éste recibe el 10% del daño que le sea causado, que solo podrá regenerar a un ritmo de su RES por hora de descanso. Además, la criatura necesita recibir cierta atención por parte de su creador, que podrá modificar su comportamiento cuando lo desee, si bien ello le obliga a permanecer bajo *Concentración*.

Al ser una criatura semi-inmaterial puede ir vestida o llevar objetos de poco peso, aunque será incapaz de manipular nada que no esté hecho de sombras (como armas). Tampoco puede hablar ni emitir sonidos aparte de los ejecutados por sus movimientos. Su percepción depende directamente de la de su creador, por lo que no podrá hacer tiradas de dicha habilidad a no ser que esté siendo utilizado el Enlace Psíquico. Si la Sombra es destruida, será necesario consumir 5 puntos de Poder Akuma extra para poder reconstruirla.

**Especialización: (1PF)** La Sombra dura una escena sin necesidad de mantenerla, aunque esto anula el uso de este poder y Manipulación Sombría

**Límites:** Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. La criatura no comparte ningún tipo de Tabla, Entrenamiento o poder con su amo. La Sombra no recibe penalizaciones por heridas o Estados Alterados, es vulnerable al elemento Madera (que le causa doble daño) y, si es destruida mediante dicho elemento, no podrá ser recreada durante 24 horas.

**Acción:** 1 Acción

*** Susurro de Muerte**

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** Este poder es la razón de las leyendas acerca de los ángeles exterminadores en Occidente y de los Shinigami (dioses o ángeles de la muerte) en Oriente. El Tenshi usa buena parte de su energía sobrenatural para amplificar los sonidos que emiten sus cuerdas vocales, convirtiéndolos en unos armónicos cargados de un poder destructor extremo que, curiosamente, se manifiestan

como un extraño eco de tonalidad parecida al acoplamiento de un altavoz, pero aumentado exponencialmente. Visualmente se puede ver un llamativo efecto de distorsión por donde pasa la onda, que provoca un pulso vibracional en el punto de impacto que hace que los tejidos se desgarren en el interior del cuerpo, sin afectar en lo más mínimo a objetos o estructuras. A efectos de juego, el Susurro posee un *Incremento de Daño (dist)* causando Daño Físico 3L3 que ignora cualquier Armadura de carácter no sobrenatural.

Además, si el Akuma está dispuesto a consumir Poder Akuma, podrá usar una versión especial de este poder, concentrando las ondas a su alrededor, en un Área Limitada a un metro de radio de su persona, obligando a todos los que se encuentren en ella, a hacer una PR RES10 por 5 puntos de Poder o PR RES15 por 10 puntos de Poder o morir. Las criaturas con capacidades sobrenaturales son inmunes a este efecto. Se puede discriminar objetivos dentro de la zona.

**Especialización: (1PF)** Ignora el Aguante del oponente.

**Límites:** El ataque se efectúa por Arma Sobrenatural.

**Acción:** 2 Acciones

### * Tajo de Aire

**Mayor:** Yoma **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Físico

**Requisito:** Agilidad Akuma.

**Efecto:** Permite al Yoma utilizar las capacidades conferidas por su velocidad sobrehumana para proyectar los ataques de armas de filo de un tamaño no superior a una katana (incluso sería posible usar armas naturales como garras), despedazando a sus oponentes a una distancia máxima de 5 metros por Nivel de Sello. Los Tajos de Aire son tan afilados que reciben las siguientes propiedades por nivel de Sello:

*Incremento de Daño (dist)* por cada nivel de Sello.

*Hemorragia:* +1 a la dificultad de la PR por cada nivel de Sello.

*Perforante (F):* -3 por cada nivel de Sello.

**Especialización: (1PF)** +1L1 durante un asalto. **(1PF)** El tajo provoca daño *Agravante*.

**Límites:** El Tajo de Aire provoca daño Físico y no apila con ningún beneficio extra proveniente de otros poderes. El incremento de *Hemorragia* se aplica aunque no se use dicho parámetro, pero en ese caso se considera una simple *Hemorragia* PR RES10. En el caso de usarse el Parámetro *Circular* tanto el alcance del Tajo de Aire como su daño bajan a la mitad y, si es detenido o hiere a alguien, los personajes tras el que logre el bloqueo o reciba el impacto no serán afectados de la misma forma que un area en Onda.

**Acción:** 1 Acción

### * Tercer Ojo

**Mayor:** Yoma **Menor:** Gaki.

**Clase:** Mental

**Requisito:** Sentidos Akuma

**Efecto:** Si los Sentidos Akuma agudizan las percepciones físicas de un demonio, el Tercer Ojo enfatiza las psíquicas, dotando al Yoma de un abanico de capacidades sobrenaturales de una gran utilidad. Por cada Nivel de Sello, el Akuma podrá acceder a una de las siguientes habilidades:

*Eco de la Mente:* Permite obtener una impresión general de la motivación de un individuo mediante una palabra que la define: expectación, lujuria, venganza, admiración, amor…

*Ojos en la Nuca:* Amplifica la sensación que se tiene al ser observado, permitiendo percibir dicha sospecha como una certeza, aunque no proporciona información alguna de la fuente ni los motivos. Cualquier poder que bloquee un Otsuge (adivinación) también bloquea esta habilidad, igual que ocurre si la vigilancia no se produce directamente, sino a través de medios electrónicos.

*Psicometría:* Permite discernir impresiones psíquicas de las emociones que han impregnado un objeto, en forma de flashbacks mentales. Por ejemplo, un colgante podría estar ligado al aniversario en que fue regalado o el arma de un crimen vincularse a las emociones del asesino. Según la fuerza y antigüedad de las improntas psíquicas puede requerirse una tirada de Percepción a discreción del DJ.

*Visión Espiritual:* Permite percibir seres espirituales como Ayakashi.

**Efecto Menor:** El efecto menor permite adquirir una sola habilidad que deberá ser elegida al adquirir el poder.

**Especialización: (1PF)** Permite usar el Tercer Ojo para sustituir la visión normal.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Transposición

**Mayor:** Ninguno **Menor:** Todos

**Clase:** Movimiento

**Efecto Menor:** El Akuma puede salir y entrar de la realidad durante milésimas de segundo, en una forma limitada del Movimiento Instantáneo, pudiendo usar pequeñas manifestaciones de dicho poder para defenderse de las agresiones de sus oponentes mediante una tirada de PDD de Arma Sobrenatural o Defensa.

De resultar exitosa, el demonio se desvanecerá en el aire en el momento del impacto para reaparecer a una distancia máxima de su puntuación de Sello o POT. No es necesario activar el poder para defenderse, pero sí que lo es el ser consciente de la amenaza y girar un Nivel de Sello cada vez que se emplee, se disponga de la Iniciativa o no. El personaje no sufrirá penalizador para defenderse de proyectiles o ataques en área, siempre que estos últimos no cubran una zona superior a su capacidad de movimiento.

**Límites:** No requiere tener la Iniciativa. Poseer este poder reduce en -10 PX la cantidad necesaria para adquirir Movimiento Instantáneo.

**Acción:** Reactiva.

### * Veneno de Almas

**Mayor:** Gaki, Bakemono **Menor:** Oni

**Clase:** Físico

**Efecto:** El Akuma puede envenenar armas cuerpo a cuerpo (naturales o no) o arrojadizas, propias o ajenas, con una potente toxina destilada a partir de su esencia demoníaca. Las armas envenenadas se mantienen así durante tantos asaltos como los niveles de Sello empleados y provocan el Estado Alterado *Envenenamiento o Envenenamiento+ (si se usan al menos 3 Sellos)*, aunque el daño seguirá siendo de la misma clase. No es posible envenenar un arma que cause Daño Elemental con la excepción de Tierra o Putrefacción.

**Efecto Menor:** Permite un máximo de dos Sellos.

**Especialización: (1PF)** Incrementa un uso a Envenenamiento++.

**Límites:** Múltiples aplicaciones de veneno tan solo renuevan la duración en el arma. Un Akuma es inmune a su propio veneno.

**Acción:** 1 Acción

### * Viva Voce

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno

**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Tenshi posee la capacidad de utilizar su energía sobrenatural para modificar la densidad de los sonidos que emite con el que puede crear multitud de formas sólidas de vivos colores.

A todos los efectos, su funcionamiento es idéntico a Manipulación Sangúnea/Sombría, pero requiere sonido para su funcionamiento.

**Especialización: (1PF)** El objeto creado dura una escena sin mantenerlo. **(1PF)** Incrementa las Armaduras a +6 durante una escena.

**Límites:** Idénticos a Manipulación Sanguínea/Sombría.

**Acción:** 1 Acción / 1 Acción Pasiva para pequeñas modificaciones de un efecto ya creado.

### * Voluntad Akuma

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** El resto

**Clase:** Físico

**Efecto:** Aumenta sobrenaturalmente la fuerza de voluntad del Akuma, proporcionándole ciertas capacidades según el Nivel de Sello que emplee, además de tirar 1D más al usar habilidades de Voluntad. Cada Nivel otorga:

*+1 a los Efectos de las PR VOL.*

*+1d para las PR VOL (por cada 2 niveles).*

**Efecto Menor:** Permite un máximo de dos Sellos.

**Especialización:** El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su Característica de VOL.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Voz Angelical

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Ninguno.

**Clase:** Influencia (Encanto)

**Requisito:** Phobos.

**Efecto:** Este poder permite al Tenshi afectar las mentes de los seres racionales, implantando un férreo control a través de una presión sobre su yo emocional subconsciente que provoca que las víctimas se sientan irresistiblemente atraídas por el tono de la voz del demonio. La Influencia se aplicará sobre la Fuerza de Voluntad de las víctimas. Todos aquellos afectados por la Voz Angelical obedecerán sus órdenes sin pensarlo dos veces, obsesionados por agradar al objeto de su afecto irracional.

Un uso menor de este poder es potenciar las habilidades artísticas o sociales que requieran el uso de la voz en un +30 a la Habilidad, para lo cual solo se requiere un Sello, afectando a todos los personajes sexualmente afines de su auditorio, lo cual puede ser muy útil manejado con cuidado.

**Especialización: (1PF)** Permite implantar una orden en un humano normal durante 24 horas. **(1PF)** Extiende el control de seres no sobrenaturales toda la escena, aunque el poder no podrá usarse de nuevo hasta que cese.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Voz del Demonio

**Mayor:** Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

**Clase:** Sobrenatural

**Requisito:** Bolsa de Almas, Almas capturadas.

**Efecto:** Manteniendo un férreo control sobre las almas capturadas, el Mahou-Tsukai hace reverberar sus voces a través de su propia boca, provocando el efecto de varias voces hablando a la vez. Esto, además de ser un efecto bastante intranquilizador, le permite utilizar sus voces y energías vitales para incrementar la velocidad a la que tejen las matrices de los hechizos, aumentando su Ini en +1 por nivel de Sello girado y recibiendo 1 Acción para hechizar por cada 2 Sellos girados. El uso de este poder no consume las almas.

**Especialización: (1PF)** Suma +Sello girado a la PH durante una escena. **(1PF)** El personaje almacena un hechizo de Maestría 5xSello o menos en una de las almas. Puede lanzarlo con un gesto como Acción Reactiva.

**Límites:** Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Solo puede girarse un nivel de Sello por espíritu capturado en la Bolsa de Almas. Las almas utilizadas en este poder no están disponibles para otro.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Vuelo

**Mayor:** Tenshi **Menor:** Bakemono, Mahou-Tsukai, Oni, Yoma

**Clase:** Movimiento

**Efecto:** El Akuma adquiere la capacidad de volar, creando algún tipo de medio como unas alas, una capa, un aura u otra forma cuyo aspecto depende del jugador que le permite volar a la misma velocidad que se mueve en tierra. Cada 2 Niveles de Sello extra incrementan el *Movimiento* del personaje en 1.

**Efecto Menor:** Permite un máximo de un Sello.

**Especialización: (1PF)** Esquiva los ataques a distancia con un 1 en 1D durante una escena.

**Límites:** Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. No es posible aumentar el movimiento con Acciones. Levantar a alguien reduce el Movimiento a la mitad y requiere una Acción Activa.

**Acción:** 1 Acción



*Ilustrado por © Yennineii*

### * Zenshinzenrei Jikkenkai

**Requisito:** Jikkenkai, un año de entrenamiento con mentor, cinco años sin él o un efecto argumental apropiado.

**Mayor:** Bakemono, Gaki, Tenshi, Yoma, Oni

**Menor:** Mahou-Tsukai

**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Zenshinzenrei Jikkenkai, *la Liberación Absoluta del Verdadero Poder*, es la forma mayor del Jikkenkai. Una vez adquirido, se mejora el dominio del personaje sobre el Rikaijutsu, pudiendo añadir otras dos Capacidades de entre las siguientes: *Acción, Armadura, Ataque, Daño Final, Defensa, Drenaje Vital, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa, Mantenimiento, Perforante, Sobrenatural.* Además, calculará su Límite en base a Con.Ocultismo/10 + Des.Sobrenatural/20 + puntuación de Sello. También podrá utilizar en las técnicas hasta el nivel 3 de las Capacidades. Por lo demás, la mecánica es similar al Jikkenkai, incluyendo la disposición de nuevo de tantos puntos como su Límite para crear nuevas técnicas.

**Efecto Menor:** El Límite de las Técnicas se reduce a la mitad.

**Especialización:** El Akuma puede crear nuevas técnicas a un coste un 50% mayor que un Shinsengumi.

**Límites:** No puede ser comprado al crear el personaje.

**Acción:** Como una Técnica Rikaijutsu

## PODERES ESPER

Los primeros Esper fueron creados en Alemania por científicos nazis dentro de un proyecto denominado *Übermensch*, que lograron un proceso de fecundación in vitro mediante el uso de cierta tecnología recuperada por la *Thule Gesellschaft*. La Agencia descubrió más tarde la forma de desarrollar sus propios *Übermenschen*, aunque prefirieron ponerles un nombre que no significase *"superhombre"*, decantándose por el término Esper. Este nombre viene del término inglés *Extrasensory Perception* (percepción extrasensorial, abreviado ESP), utilizado para aquellos que pueden percibir o hacer cosas con su mente que las personas normales ni siquiera pueden imaginar.

Físicamente, un Agente Esper es similar a un ser humano normal, excepto por su piel pálida, su cabello rubio, en ocasiones incluso gris o directamente blanco, y sus ojos azules. Sus parámetros físicos son normales, pues no necesitan un agotador entrenamiento corporal cuando pueden utilizar el poder de la mente. De hecho, es justamente su mente lo que los diferencia de los humanos normales, por lo que tienen puntuaciones muy elevadas en MEN y VOL. **La VOL indica cuántos poderes (incluyendo Básicos) diferentes puede activar un Esper en el mismo asalto y su MEN marca el nivel máximo al que pueden activar los poderes de coste variable** (por ejemplo, una MEN de 4 indica que puede emplear hasta 4PB como límite en dichos poderes y una VOL de 4 que podría activar la misma cantidad de poderes, cada uno de ellos con un límite de la MEN).

Los ***Puntos de Bioenergía (PB)*** representan la cantidad de energía mental que los Esper pueden usar para una serie de talentos, pudiendo verse modificada por ciertos poderes innatos del personaje.

### PODERES BÁSICOS

Todos los Agentes Esper poseen una serie de poderes innatos desarrollados durante su entrenamiento, que les proporcionan una serie de capacidades muy útiles para sobrevivir en las misiones que les serán asignadas. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

**Acelerar Curación.** Entrando en un trance de Meditación, el Esper puede acelerar la curación de sus heridas empleando su Bioenergía para incrementar la velocidad de su metabolismo y la reproducción de sus células. El personaje regenerará tantos PG como la multiplicación de su VOL por los PB utilizados, que no pueden superar su MEN. Este poder está limitado por las mismas reglas que la recuperación de Bioenergía y no puede pagarse Amplificador Bioenergético.

**Amplificación de Escudos Esper.** El Esper puede aumentar el potencial de sus Escudos Esper (ver más abajo), pudiendo absorber todo el daño recibido. Sin embargo, el coste total en PB del Escudo se incrementa a 20PB.

**Comunión Mental.** Dos Esper pueden unir sus manos y traspasar PB de uno a otro, con un límite por asalto igual a la suma de sus características de VOL. Para hacer esto se requiere una tirada de Conocimiento Esper.

**Control Corporal.** Un Agente Esper puede controlar completamente la transmisión de bioelectricidad por sus nervios, pudiendo bloquear los efectos físicos no deseables, como el dolor extremo y el shock, o mantenerse vivos en circunstancias en las que un humano normal moriría. Esto les permite sobrevivir a paradas cardiorrespiratorias (mediante el uso de bioelectricidad para mantener un soporte vital) y regenerar los órganos dañados, comenzando por las partes imprescindibles para la vida. Así pues, cuando un Esper supera el nivel Inconsciente, entra en un trance y de inmediato gasta tantos PB como los PG necesarios para dejarlo en Inconsciente. A partir de ahí, las reglas de curación son las normales una vez acabe el trance. El coste no puede ser pagado con el poder Amplificador Bioenergético.

**Escudos Esper.** Un Esper puede reducir instintivamente el daño de una agresión, contrarrestando los vectores de las fuerzas implicadas con pequeñas contrafuerzas de origen kinético. Por cada 1PF que consuma puede reducir la herida potencial en -5 puntos hasta un límite de la mitad del daño recibido (después de restar la Armadura, de poseerla). Dado que los Esper poseen una puntuación de PG bastante reducida, este poder les salva la vida a menudo. Además de los PF, da igual su cantidad, deben consumirse 10PB. El coste no puede ser pagado con el poder Amplificador Bioenergético. Un Agente Esper no puede escudarse de un ataque del que no sea consciente.

**Incrementar Efecto.** Antes de efectuar una tirada, un Agente Esper puede declarar que usará Bioenergía para incrementar el efecto de la misma en una puntuación igual al doble de los puntos de Bioenergía empleados. El límite de energía utilizable es tres veces la característica de MEN del Esper. Este poder no puede acumularse con otros bonificadores al efecto, pero puede ser utilizado para tiradas enfrentadas, resultando de gran ayuda en situaciones de vida o muerte. Es posible usar este poder para una PR en cuyo caso proporcionará un bono igual a los PB empleados, sustituyendo cualquier otro bonificador que pueda poseer.

**Trance.** Un Esper puede entrar en un trance de Meditación mediante una tirada de Con. Esper. Esta capacidad es necesaria para ciertos poderes básicos o para recuperar PB mediante la meditación (ver ***Fuente de Poder*** en ***pág. 24***). Un trance dura un minuto y el Esper estará desconectado de la realidad durante ese tiempo.

### PODERES ESPER

Una vez adquiridos los poderes básicos e innatos, pasaremos a los poderes iniciales del personaje. Al contrario que los poderes Akuma, los poderes Esper no están catalogados como mayores o menores, sino que un personaje puede acceder a cualquiera de los poderes listados más adelante, siempre que pertenezcan a su arquetipo.

***La cantidad de poderes iniciales de un Esper es igual a su VOL.***

A continuación se describen los poderes a los que pueden acceder los Agentes Esper. Dichas descripciones incluyen lo siguiente:

**Nombre:** El nombre por el que se denomina dicho poder.

**Tipo:** El tipo de Esper que puede utilizar el poder.

**Clase:** La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales o de Influencia afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales son los que crean una forma de ataque o de defensa de energía que puede ser tanto espiritual como elemental

**Requisito:** Algunos poderes requieren haber adquirido otros anteriormente, que irán listados aquí.

**Coste:** El coste en Puntos de Bioenergía (PB) del mismo.

**Efecto:** Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

**Especialización:** Las posibles especializaciones accesibles. Solo puede adquirirse una de ellas y deben de pagarse con Puntos de Experiencia. Uno de los poderes iniciales la recibe automáticamente, requiriendo el resto ser especializados a través de la obtención de PX.

**Límites:** Lo que puede hacerse y que no con dicho poder.

**Acción:** La cantidad de Acciones que cuesta utilizar dicho poder. Si no se especifica lo contrario se trata de Acciones Activas.

## LISTA DE PODERES ESPER

### * Absorción Cinética

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, un Esper crea una burbuja invisible que neutraliza la energía cinética de cualquier cuerpo físico que la atraviese. A efectos de juego, proporcionará una puntuación de Armadura Física y Balística de +3 por cada PB. La Bioenergía utilizada protege al personaje durante un asalto completo. También protege de los efectos del parámetro Empujón, proporcionando un bono idéntico a la Armadura en cuestión a las PR contra dicho Parámetro.

**Especialización:** +3 Armadura Física / +3 Armadura Balística.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Absorción Cinética no funciona si el usuario activa una Tecnoarmadura E.G.O., ya que destruiría la matriz cristalina de la misma.

**Acción:** 1 Acción

### * Acceso

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 1PB por hora

**Efecto:** El Esper puede abrir un acceso a un pliegue dimensional que puede utilizar como un contenedor, almacenando cualquier tipo de materia inerte. La abertura no será mayor de medio metro de diámetro y solamente podrá acceder a los objetos a los que llegue con su propio brazo. Debe de ser creado en el interior de un lugar fijo (como un armario) donde se dejarán las propiedades a las que se quiera acceder posteriormente (se tardan unos 15 minutos en cambiarlo a otra localización) y, si se abandona el mantenimiento, el pliegue se desvanecerá y deberá volver a crearse. Abrir el pliegue desde cualquier localización cuesta 1PB y se mantendrá abierto un máximo de asaltos como la VOL del Esper.

**Especialización:** Mantenimiento 1PB cada 24 horas / Acción: 1 Acción Activa.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La materia viva viva, exceptuando el brazo del Esper, es expulsada de inmediato, rompiéndose el pliegue en el proceso. Mantener un Acceso activo requiere un gasto de 1PB por hora.

**Acción:** 1 Asalto

### * Anónimo

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental
**Coste:** 1PB por minuto

**Efecto:** El usuario se convierte en un ser anónimo e irrelevante que pasa desapercibido a la vista de todos. A todos los efectos, puede ser tan poco sospechoso como un transeúnte, un operario, un técnico o un soldado. Sus ropas y aspecto no influyen en el efecto, si bien no debe hacer nada que llame la atención ni que pueda resultar amenazante (moverse a la espalda de alguien o meter las manos en los bolsillos pueden serlo dependiendo de la situación) o extremadamente sospechoso (pasar por un sitio vigilado de acceso restringido al que solo ciertas personas podrían acceder). Los humanos no pueden resistirse al efecto de este talento, pero las máquinas no se ven afectadas. Los seres sobrenaturales pueden ignorar sus efectos si obtienen una PR MEN20.

**Especialización:** +10 a los Efectos de Sigilo.

**Límites:** Este poder sirve únicamente para pasar desapercibido, no para convertirse en el asesino definitivo. Todos los seres, incluyendo los humanos, poseen un instinto que les indica qué situación puede ser peligrosa. El DJ decidirá siempre qué es amenazador o sospechoso, teniendo en cuenta la situación en concreto. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Amplificador Bioenergético

**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat **Clase:** Mental
**Coste:** Ninguno

**Efecto:** Este poder permite multiplicar la Bioenergía del Agente Esper, usando su cerebro como una red amplificadora. A efectos de juego, esta energía amplificada reducirá el coste total de PB en una cantidad cada asalto en base a su puntuación en Conocimiento Esper:

| | | | |
|---|---|---|---|
| ***1-99*** | -1 al Coste | ***100-199*** | -2 al Coste |
| ***200-299*** | -3 al Coste | ***300+*** | -4 al Coste |

La reducción de coste de PB aplicará al total de PB empleados en ese asalto. Por ejemplo, si un personaje con Con. Esper 80 usa un poder que cuesta 4PB, le costará 3PB. Si emplease 4 poderes para un coste total de 16PB, el gasto será de 15PB.

**Especialización:** Incrementa la reducción al coste de PB en -1.

**Límites:** El coste final no puede bajar de 1PB.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Armamento

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** El personaje puede transformar cualquier objeto inofensivo en un arma letal en cuerpo a cuerpo: una hoja de papel, un azucarillo, un clip, una carta de póker o cualquier arma. Esto es posible mediante la concentración de un campo kinético que se expande al contactar con otro cuerpo. Cada punto de Bioenergía invertido permite elegir un Parámetro:

| | |
|---|---|
| *Incremento de Daño (c/c)* | *Incremento de Ataque* |
| *Incremento Ofensivo* | *Perforante (F)* |

Las características del objeto no se aplican a la hora de calcular el daño base del mismo, que pasará a ser 2L2, añadiendo +1L0 por PB. El objeto se podrá utilizar con Pelea o Artes Marciales. Es posible elegir este poder como arma favorita, pero deberá especificarse al adquirir la tabla de Pelea o Artes Marciales.

**Especialización:** +1L0 / +1 a los totales de combate.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y no se acumulan con cualquier poder que incremente el daño de las armas cuerpo a cuerpo de forma kinética, incluyendo aumentos de FUE. El mero intento destruye el delicado campo kinético del arma.

**Acción:** 1 Acción

### * Balazo Kinético

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este Talento permite al Esper concentrar sus capacidades telekinéticas para potenciar un pequeño vector de fuerza de manera exponencial, convirtiéndolo en la equivalencia kinética a un balazo de calibre descomunal. Para efectuarlo, en primer lugar se necesitará un gesto para crear el vector, por ejemplo estirar o apuntar con un dedo o un movimiento con alguna parte del cuerpo. Una vez creado el vector, se usará el poder de la mente del Psicomentat para incrementarlo. El Balazo Kinético causa un Daño de 3L3, efectuándose el ataque por Arma Sobrenatural. El tipo de Daño es Balístico y el impacto es tan brutal que provoca el Estado Alterado *Aturdimiento*. Cada PB permite añadir uno de los siguientes Parámetros:

| | |
|---|---|
| *Fijar Objetivo* | *Incremento de Ataque* |
| *Incremento de Daño (dist)* | *Perforante (B)* |

**Especialización:** Aturdimiento+.

**Límites:** El daño es de tipo Balístico.

**Acción:** 2 Acciones

### * Bioelectrokinesis

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite generar electricidad mediante reacciones químicas celulares y descargarla por un toque, e incluso arrojar rayos a cortas distancias. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Metal.

| | |
|---|---|
| *Incremento de Daño (c/c)* | *Shock+ (2PB)* |
| *Incremento de Daño (dist)* | *Cadencia* |

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo

a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El Daño en cuerpo a cuerpo es el daño del combo incrementado en +0L1, que se considerará Sobrenatural/Metal. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el Daño será 0L2 modificado en +1L0 por cada punto de VOL.

**Especialización:** +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Metal durante su utilización.

**Límites:** Es posible utilizar un arma de un material conductor para efectuar el ataque, en cuyo caso el ataque se efectuará a través de dicha arma.

**Acción:** 2 Acciones

### * Bloqueo Mecánico

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 1 PB por objeto

**Efecto:** Este talento permite al personaje entender cómo funcionan los mecanismos, además de poder "convencerlos" para que se activen o estropeen. Por mecanismos nos referimos a aquellos ingenios simples, como el seguro de un arma, una cerradura, el botón de encendido de una computadora, el interruptor de una bombilla, etc.. Además, es necesario saber cómo funciona dicho mecanismo, por lo que el Director de Juego puede pedir una tirada de habilidad de creerlo necesario.

**Especialización:** +1 objeto.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Pueden estropearse varios objetos al coste de las Acciones correspondientes. El personaje debe de tener línea de visión directa con el objeto que quiere afectar.

**Acción:** 1 Acción por objeto

### * Bomba Temporal

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** El Esper acumula una cierta cantidad de Bioenergía para traer a la existencia un potente campo temporal en cuyo interior el tiempo prácticamente se detiene. Todo objeto o ser en el interior del campo permanecerá en una dimensión temporal diferente, por lo que será completamente inmune a cualquier fuente de daño, ya que saldrá por el otro lado del campo, como si se tratase de una "zona fantasma".

Los personajes atrapados en el campo no podrán actuar hasta que expire, pues para ellos no trascurrirá tiempo alguno. La duración es igual a PB/2 en asaltos más un efecto aleatorio oculto que determinará el Director de Juego tirando 1D (1-3: +0, 4-8: +1, 9-0: +2). Esto se debe a que la sincronización temporal no requiere siempre el mismo tiempo, ya que tanto tiempo como espacio son relativos. En cuanto al área, será igual a la mitad del coste en PB.

Los objetivos de una Bomba Temporal podrán intentar defenderse del ataque mediante una PR FUE10 o REF10 incrementada en +1 por cada metro de área. Es perfectamente posible renunciar a la PR para ser afectado.

**Especialización:** +1 metro de área / +1 asalto de duración.

**Límites:** Los objetivos en un campo no serán afectados ni siquiera por daño Sobrenatural porque no se encuentran en la misma dimensión temporal. Al coste de 1PF/2PF pueden acumularse tantos PB como MENx2/MENx3, a un límite máximo de MEN por asalto. Para afectar no es necesario hacer tirada alguna.

**Acción:** 3 Acciones

### * Bots

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable, especial

**Efecto:** Se trata de uno de los poderes más utilizados por los Tecnomentat, que les faculta para dotar de vida a una o más mascotas mecánicas, con una serie de capacidades propias, que no solo los capacita para el combate, sino que además les permite comunicarse y poseer una inteligencia y personalidad propias, extraídas de la propia psique del Esper. A todos los efectos, estas mascotas tienen una parte de la personalidad de su amo, normalmente formada por aquellos rasgos que mantiene ocultos ya sea por vergüenza o condicionamientos sociales. Así pues, no es raro que la personalidad de un Bot sea a simple vista muy diferente, incluso opuesta a la de su dueño. En cuanto a su aspecto, son creados a partir de cristalizaciones de energía psíquica, pudiendo tomar el aspecto y forma que el Tecnomentat desee, desde un osito de peluche hasta un perro de apariencia normal, pasando por un robot, siempre limitándose al volumen de un animal de tamaño medio (un perro mediano o un gato), excepto el modelo B-01, que podrá ser de un tamaño mayor, incluso con aspecto humano. Muchos de los Esper prefieren darles aspecto de juguetes para que pasen más fácilmente inadvertidos.

Las capacidades de los Bots dependen de la elección que tome el jugador a la hora de especificar el uso de este poder. Según lo prefiera, podrá elegir entre cuatro tipos de Bot, los modelos B-01, B-02, B-03, y B-04. Las principales diferencias entre dichos modelos son el número de Bots que pueden activarse a la vez y las capacidades tanto físicas como a nivel de poderes que se les puede conferir. De esta forma, el modelo B-01 tiene menos limitaciones en cuanto a número de poderes que puede emplear pero solamente puede ser activado uno de ellos a la vez. Según aumenta su número de serie, reducen sus capacidades a la par que aumentan en uno la cantidad de Bots activable. El Estilo de combate del Bot es similar al de su amo. Los Bot carecen de PF.

Como máquinas que son, no poseen VOL ni pueden ser afectados por efectos que influyan sobre la mente. El valor del resto de sus Características es 1, con la excepción del B-01 que es 2. En cuanto a los poderes, un Bot puede usar cualquier tipo de poder que posea su amo, pero con la limitación en cuanto a incrementos de su Límite de poder y, además, la incapacidad de su amo para usar dicho poder mientras esté transferido al Bot.

Cada asalto pueden modificarse dichas transferencias de poderes mediante el lazo psíquico que une a creación y creador. Los costes de Bioenergía de los poderes serán pagados por el creador, a no ser que el Bot posea su propia reserva de PB. Por último, en cuanto a su alimentación, un Bot requiere por hora una cierta cantidad de Bioenergía que extraerá de su dueño. Los costes de alimentación son 2PB por hora, más 1PB por cada Bot a partir del primero, sin poder usar los de Amplificación Bioenergética.

**Capacidades Bot:** Las siguientes capacidades pueden ser adquiridas con los puntos de que disponga el Bot en cuestión. En el caso de haber varias cifras separadas por una barra ( / ) significará que pueden adquirirse varios niveles al coste de un punto de capacidad cada una.

*Acción Incrementada:* El Bot incrementa sus Acciones en +1.

*Anfibio:* El Bot puede moverse tanto por agua como por tierra.

*Arma de Proyectil:* El Bot dispone de un tipo de arma (normalmente de fuego) con la que atacar a sus enemigos con la

**TABLA 4. CAPACIDADES BOT**

| Tipo | MEN | Capacidades | Acciones | Habilidades | Estructura | Armadura | Maestría | Pozo | Daño | Élite | Límite |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B-01 | 3 | 4 | 4 | 4/60 | 80 | 6 | 70 | 5 | 4L1 | 5 | 4 |
| B-02 | 2 | 2 | 3 | 3/50 | 40 | 3 | 60 | 4 | 3L1 | 3 | 3 |
| B-03 | 2 | 1 | 2 | 2/50 | 30 | 3 | 50 | 3 | 2L1 | 1 | 2 |
| B-04 | 1 | 0 | 2 | 2/30 | 20 | 3 | 40 | 2 | 1L1 | 1 | 1 |



*Ilustrado por © Francisco Javier Fernandez*

misma potencia que su ataque cuerpo a cuerpo. Su Cadencia es de 2 y funciona por MEN. Además, dispone de la maniobra Apuntar.

*Aumento de Daño:* El Daño del Bot aumenta en +0L1.

*Batería Bioenergética:* (Solo modelos B-01) El Bot es capaz de almacenar 10PB que extraerá de su creador. Si posee Generador Autónomo, se incrementará su límite en otros 10.

*Blindaje:* Las Armaduras del Bot se incrementan en +3/+6.

*Compendio de Conocimiento:* El Bot posee un bono de +20/+40 a todas las habilidades de conocimientos que posea.

*Estructura Mejorada:* Su estructura se incrementa en +10/+30PE.

*Generador Autónomo:* El Bot posee un cristal generador de Bioenergía que genera cierta cantidad de PB a la hora: el B-01 generará 10PB, el B-02 se quedará en 5PB, el B-03 tan solo 3 PB y el B-04 únicamente 2 PB. Se considerará que el Bot puede almacenar esos PB para su uso.

*Habilidoso:* El Bot dobla el número de habilidades que posee.

*Movimiento Incrementado*: El Bot incrementa su Movimiento a 3.

*Protocolos de Combate:* Las PDA y PDD se incrementan en +10 y uno de sus totales de dados aumenta en +1D. Puede aprender Tablas de Combate.

*Protocolos Médicos:* Puede estabilizar a un personaje agonizante en 1D asaltos de forma automática.

*Proxy:* Tiene la misma capacidad que un Esper con este poder, incluso si su amo no dispone de él. Si tanto él como su amo disponen de este poder, podrán comunicarse mentalmente y su nivel de Élite se doblará.

*Sensores:* El Bot dispone de opciones sensoriales como pueden ser micros direccionales, visión nocturna, lentes telescópicas y otras similares. Cada una de ellas proporciona un +30 a Percepción y +1D al usar ese tipo de sentido/función en particular.

*Traductor Universal:* El Bot triplica el número de idiomas que le proporciona la habilidad Conocimiento Lingüística.

**Especialización:** +1 Habilidad / +10 PE (a elegir por Bot).

**Límites:** Crear un Bot requiere un coste de 500 PB que son acumulados en una matriz de cristal a partir de la cual se le dará forma y que funcionará como procesador y amplificador de la Bioenergía. Una vez activado, el Bot estará activo hasta ser destruido o desactivado, alimentándose de la Bioenergía de su amo. Si es destruido podrá ser recreado, incluso con diferentes capacidades a partir de la copia de seguridad de su IA. La personalidad del Bot será interpretada por el Director de Juego (u otro jugador si se considera oportuno) y evolucionará como lo haría la de un ser vivo. Si su amo le hace inmolarse, es muy probable que su siguiente encarnación procure desaparecer si una situación le recuerda a la que provocó su muerte. A todos los efectos es un ser inteligente y con sentimientos, ergo actuará como tal. Un Bot no contará a la hora de calcular el límite de poderes que un Tecnomentat puede activar.

**Especial:** Los Bot poseen la capacidad de aprender. Al finalizar cada partida recibirán una cantidad de puntos para incrementar sus habilidades equivalente a la mitad de los ganados por el personaje (en total, da igual la cantidad de Bots que se posean). Esos puntos deberán ser repartidos y los mantendrán incluso si son destruidos y reconstruidos posteriormente. Es posible cambiar una de las capacidades del Bot al coste de 25 PX. Es posible adquirir una sola capacidad nueva al coste de 100PX, excepto en el caso de los B-01, que pueden obtener un máximo de dos.

**Acción:** Especial

### * Cacharro

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el personaje puede utilizar una herramienta personal cuyo aspecto puede variar. Puede tratarse a simple vista de una mochila, unas muñequeras, un cubo metálico, un maletín o cualquier otra cosa, aunque realmente se trata de una compleja red de nanomáquinas sensibles al flujo de Bioenergía de su creador, poseyendo la capacidad de cambiar su configuración tomando la forma que este desee darles. Así, un Cacharro puede transformarse en cualquier tipo de herramienta tecnológica que su amo precise, lo que incluye armas de cualquier clase (con la limitación de que las armas de fuego funcionarán mediante aire comprimido, limitando su alcance a 50 metros, y utilizarán su propia masa como munición), incluyendo aquellas que el personaje haya podido personalizar anteriormente. El uso de este artefacto está limitado por la imaginación de su usuario, por lo que las posibilidades son casi infinitas. Si cualquier uso le hace perder masa, insuflándole 10PB y proporcionándole una fuente de metal se podrá estimular la multiplicación de las nanomáquinas para recuperarla. Los costes de este poder son:

* *Herramientas sencillas*, armas de fuego u objetos simples. 1PB.
* *Herramientas electrónicas*, con motor u objetos complejos. 2PB.
* *Armas perforantes* (taladros, cuchillas eléctricas). 1PB.

Una herramienta sencilla podría ser una ganzúa, un destornillador o cualquier cosa por el estilo, incluyendo armas cuerpo a cuerpo; una electrónica o con motor abarcaría desde un ordenador a un garfio con polea para escalar edificios, considerándose objetos complejos un ala delta, un paracaídas o cualquier cosa formada por varias piezas (dentro del límite de masa del Cacharro). Las armas perforantes pueden ser taladros, cuchillas eléctricas o similares, cuyas características serán las del arma que desee imitar el Esper, pero que poseerán una capacidad *Perforante* de -3 por cada nivel

otorgado. Cualquier arma causará +1L0 extra. Un Cacharro solo puede poseer una forma y propósito determinados al mismo tiempo, aunque su versatilidad es inabarcable.

**Especialización:** El Cacharro puede poseer 2 propósitos a la vez.

**Límites:** Los costes de PB solo aplican cuando el Cacharro cambia de forma. En el caso de utilizar la capacidad *Perforante*, el Coste de la misma debe pagarse mientras se mantenga. Si un Cacharro toma una forma para un propósito específico y cambia la misma, el anterior no se mantendrá. Por ejemplo, si se convierte en un portátil y cambia a un arma, toda la información que contuviera desaparecerá.

**Acción:** 1 Acción por cada cambio de forma.

### * Campo Kinético

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

**Coste:** Variable por asalto.

**Efecto:** El Esper puede utilizar la fuerza de su mente para mover objetos de un peso equivalente al coste en Bioenergía multiplicado por 50 Kgs, pudiendo incluso proyectar esa fuerza frente a sí mismo para frenar los ataques físicos mediante un pequeño campo kinético que empleará por Arma Sobrenatural, el cual funciona como un Escudo Sobrenatural que repele los vectores de las fuerzas que contra él se aplican, además de proporcionar una Armadura de +3 por cada 2PB contra los ataques Físicos o Balísticos que lo atraviesen. Atacar con él directamente provoca daño Físico

El Daño es igual 1L2, aplicando el parámetro Empujón++ de forma automática y un *Incremento de Daño* por cada 2PB. Es posible emplear la FUE del poder para apresar a un objetivo, aunque en este caso no provocará daño.

**Especialización:** +50Kgs / +1L0 / +5PDA

**Límites:** Es posible hacer dos cosas diferentes, como atacar a alguien y establecer un campo kinético para defenderse, aunque se deberán separar los costes de Bioenergía. Usos más creativos como usar herramientas o mover objetos también son posibles, aunque el Director de Juego puede exigir tiradas de las habilidades apropiadas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga, excepto en el caso del empujón.

**Acción:** 1 Acción (defender cuesta 1 Acción Pasiva). En el caso del empujón, 2 Acciones.

### * Cañón E.G.O.

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Sobrenatural

**Requisito:** Tecnoarmamento E.G.O.

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite acumular grandes cantidades de Bioenergía para amplificar la potencia del Tecnoarmamento E.G.O. A efectos de juego, el arma empieza a cargarse de energía, con un claro efecto visual como puede ser la lenta creación de un sello en uno de sus extremos, el aumento de su tamaño, una o más esferas de energía, puntos rielantes de luz que se elevan del suelo, o cualquier otra cosa fácilmente visible que elija el jugador, además de un zumbido creciente que imposibilita la sorpresa a no ser que el objetivo sea sordo y ciego. Cuando se dispara, deberá emplearse el Poder Tecnoarmamento E.G.O. como base, y el Cañón E.G.O. incrementará sus efectos, proporcionando los aumentos que el Tecnomentat elija de la siguiente tabla:

*Disipación/+/++:* requiere 2/4/6PB.

*Agravante (menor)*: requiere 2 PB.

*Fijar Objetivo:* El Cañon E.G.O. tiene la posibilidad de fijar la descarga al aura de un objetivo y perseguirá a su víctima a no ser que impacte o sea parado (no esquivado). La misma opción del Tecnoarmamento E.G.O. no puede ser aplicada con un disparo de esta arma. Cada nivel de esta opción requiere el gasto de 4PB.

*Incremento de Área:* Un área circular igual al gasto de PB (en este Incremento) en metros, o hasta el doble de dicha distancia en área lineal entre el punto de impacto y otro elegido por el usuario. El daño producido se divide a la mitad, con la excepción del objetivo directo del impacto.

*Incremento de Daño (dist): +1L0* por cada 2PB.

*Perforante (B)/(E):* Reduce la Armadura del blanco en -3. Esta opción requiere el gasto de 1PB por rango.

*Maldita:* Provoca daño Maldito, ya que destruye la estructura molecular de la víctima. Las heridas en los humanos son horribles mutilaciones, incrementando el tiempo de curación, y en los Akuma requieren mayor coste para regenerarlas. Esta opción requiere el gasto de 4PB.

**Especialización:** El Esper recupera el 10% de los PB utilizados tras 5 asaltos / +5PDA / Coste de Acción al disparar: 2 Acciones.

**Límites:** El máximo de Bioenergía que el personaje es capaz de acumular por asalto es igual a su MEN más las Acciones Activas empleadas. Una vez disparado, requiere tantos asaltos como los PB acumulados antes de poder emplearse de nuevo. El ataque se produce por la misma habilidad que el Tecnoarmamento E.G.O., utilizando las Tablas de Combate adecuadas. El límite máximo de PB acumulables es igual a MENx10. Mientras el Cañón acumula, el Tecnoarmamento puede utilizarse normalmente, pagando sus costes.

**Acción:** 2 Acciones al cargar, 3 Acciones al disparar.

### * Confusión

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite al Esper inundar la mente de sus oponentes con imágenes y sensaciones completamente aleatorias e inconexas que provocan aturdimiento, convirtiendo sus percepciones en una caótica sinfonía. A efectos de juego, el Psicomentat puede afectar a tantos objetivos como el coste en PBx2, que se verán bajo el Estado Alterado Alucinaciones. Es posible concentrar el efecto sobre un único blanco, en cuyo caso causa Alucinaciones+. No requiere tirada de ataque, pero es preciso hacer contacto ocular.

**Especialización:** Eleva en un rango el Estado Alucinaciones.

**Límites:** Instantáneo.

**Acción:** 1 Acción

### * Control Energético

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

**Requisito:** Bioelectrokinesis / Criokinesis / Pirokinesis.

**Efecto:** Este poder proporciona al Psicomentat un extraordinario control sobre el elemento del poder requisito, lo que le permite ejecutar diversas proezas. El personaje podrá elegir entre estas opciones:

*Incremento de Armadura (E):* Puede incrementar la Armadura de una criatura contra el elemento específico en +6 por PB (sin límite).

*Creación de Escudos:* Permite la creación de unos Escudos Sobrenaturales defensivos basados en el Elemento, utilizables por Arma Sobrenatural. Solo requiere 1PB, aunque cada PB extra utilizado proporcionará un bono sobrenatural de +5PDD contra los ataques basados en el mismo elemento. Además, contra el mismo elemento, el personaje tirará 1D extra para defenderse.

*Eliminación de Efecto:* Permite eliminar un Estado Alterado afín al poder (el que produce) sobre un objetivo. Solo requiere 1PB.

*Incremento de Daño (cc / dist):* +1L0 por PB aplicado al poder elemental.

Además, según el poder requerido se podrá elegir entre una serie de ventajas únicas:

***Bioelectrokinesis:*** El Esper puede crear un campo eléctrico a su alrededor que provoca interferencias en una zona de 5 metros de radio por PB. Los aparatos electrónicos no funcionarán con normalidad e incluso la tecnología Esper se verá afectada parcialmente. Cualquier Bot o Tecnoengendro dentro del área perderá 1 Acción, además de reducir su PDA/PDD en -10.

***Criokinesis:*** El Esper puede crear constructos (muros u objetos) de hielo con un tamaño máximo aproximado de un metro cúbico por PB que poseen 20PE por PB y una Dureza de 8. El hielo se extrae de la humedad ambiental, por lo que dependiendo del clima y la zona en la que se encuentre el Psicomentat, el Director de Juego puede reducir los efectos de este poder. Por ejemplo, en el desierto podría limitarse a un uso a la mitad de potencia en un área de 100 metros.

***Pirokinesis:*** Convierte la Incineración en Incineración (Fuego Infernal). Además puede compensar las temperaturas naturales en un área igual a VOL en metros.

**Especialización:** +3 a la Armadura Elemental del poder base. (Pasivo y permanente) / Eleva el Efecto Alterado del Elemento en un rango.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible emplear varias veces este poder en el mismo asalto, aunque deben dividirse los PB entre las diferentes opciones. Por ejemplo, un Psicomentat que posea 4 PB de Control Energético Fuego podrá eliminar una Incineración y protegerse con una Armadura Elemento Fuego de +12. Solo puede adquirirse Control Energético para un tipo de energía.

**Acción:** 1 Acción por uso diferente.

### * Control Hormonal

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 1PB por asalto o 2PB (a otro objetivo).

**Efecto:** Este Talento permite al Esper controlar a voluntad la producción de hormonas de su cuerpo o de un objetivo, lo cual le proporciona múltiples ventajas, a elegir entre las siguientes:

*Adrenalina*: Aumenta el ritmo cardíaco e incrementa el suministro de glucosa al cerebro y los músculos. +10 al Efecto de cualquier actividad de FUE, REF, RES o MEN, así como +5 natural a PDA/PDD. Tras el uso de adrenalina en una escena de juego se requerirá una hora antes de poder emplearla de nuevo.

*Angiotensina:* Efectos vasoconstrictores. Reduce a la mitad los efectos de las Hemorragias.

*Encefalina:* Regula el dolor. Elimina 1D de los penalizadores por Dolor o heridas.

*Emisión de Feromonas:* Suma +30 a los Efectos de las Habilidades de Relación con los personajes sexualmente afines.

*Melatonina:* Tranquilizante, induce el sueño. +2 a las PR VOL. Permite descansar en cualquier situación (ruidos fuertes, etc..) sin necesidad de mantener el poder.

*Serotonina:* Controla el humor, el apetito y el sueño. Permite resistir temporalmente los efectos negativos de las privaciones físicas (aunque el cuerpo realmente se resiente por ellos) reduciendo los penalizadores a la mitad.

**Especialización:** 2 hormonas (doble Coste) / duración +1 asalto.

**Límites:** Solo puede estimularse la producción de una hormona en particular a no ser que se adquiera la consiguiente especialización. Al afectar a otros con este poder es necesario tocarlos en el momento de activarlo.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Control Material

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 1 o 2 PB por asalto y objeto.

**Efecto:** Este Talento permite escoger un material común (papel, tela, plástico) y mediante una forma especial de telekinesis, modificar su forma, densidad y dureza, pero no su masa ni su peso. A efectos de juego, se pueden hacer objetos simples a partir del material a través del contacto físico. Los efectos se ven afectados por las leyes de la física: una hoja de papel a la que se le dé la densidad y dureza del acero también se volverá rígida, mientras que una chaqueta, al estar formada por hilos, se considerará una malla flexible. De esta forma se puede usar un periódico para hacer una cuerda, o un escudo para cubrirse o un paracaídas, incluyendo artilugios mecánicos complejos como armas de fuego, poleas o herramientas, aunque las armas necesitarán munición aparte. Un poder muy versátil y espectacular. Si el Esper lo desea, las armas cuerpo a cuerpo creadas mediante este poder poseen *Incremento de Daño (cc/dist)*. Si se usa para Armadura proporciona +3/+6 en todas ellas (considerándose artificial) con una capacidad de Estorbo de -5/-10. También es posible usar el material para crear Escudos Sobrenaturales al coste de una Acción.

**Especialización:** +1D al Pozo / +1L0.

**Límites:** Las armas creadas se usan con la Habilidad correspondiente, además de poder alargarse hasta 10 metros al atacar al coste de 1PB extra. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción por objeto o transformación.



*Ilustrado por © Susan Li*

### * Control Sensorial

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 1 PB por asalto

**Efecto:** Este poder aumenta la capacidad sensorial del individuo, que recibe todos los estímulos duplicados en potencia. Por supuesto, los estímulos muy fuertes, como un fogonazo de luz, el exceso de ruido o un hedor nauseabundo, pueden llegar a aturdir al personaje (tiradas de Vigor para resistirlos a discreción del Director de Juego). Bajo los efectos de este poder, el personaje puede ver en la oscuridad, aumenta +1D sus habilidades perceptivas y tira 1d extra en la tirada de Ini quedándose con el mejor resultado.

**Especialización:** +1 Ini / +5PDA.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Criokinesis

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este talento ralentiza la velocidad de las moléculas de un objeto mediante proyecciones kinéticas, creando temperaturas bajísimas alrededor de un punto, pero manteniendo su efecto controlado. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía sobrenatural que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Agua.

*Incremento de Daño (c/c)* *Congelación+ (2PB)*
*Incremento de Daño (dist)* *Cadencia*

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El Daño en cuerpo a cuerpo es +0L1 modificando el daño del combo que se considerará Sobrenatural/Agua. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el Daño será 0L2 modificado en +1L0 por VOL.

**Especialización:** +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Agua durante su utilización.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga o hasta que se descargue.

**Acción:** 2 Acciones

### * Cuchilla de Plasma

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 4 PB

**Efecto:** El Esper crea una membrana gravitacional sobre un objeto plano, como podría ser una daga o una espada, aumentando la velocidad de vibración de sus moléculas, convirtiéndolo en plasma cuya estabilidad estructural se mantiene de forma kinética. De esta forma, el filo del arma estará a una temperatura superior a los 1500º C pero sin emitir el calor que debiera según las leyes físicas, porque queda relegado al interior de la membrana. Con una Cuchilla de Plasma se evaporarán los materiales como madera y similares, y podrá cortarse el metal como si fuera mantequilla, ignorando las Armaduras Físicas no sobrenaturales, sumando +1L1 al Daño, basando el daño en Elemento Fuego. Cuando el mantenimiento termina el arma se vaporiza.

**Especialización:** Incineración+.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga y el arma no se separe más de 10 centímetros del Esper. Puede utilizarse para soldar o cortar metales. Cuchilla de Plasma no acumula con ningún otro poder o hechizo que eleve el Daño de las armas.

**Acción:** 2 Acciones

### * Detonación

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Esper crea una multitud de microcampos gravitatorios dentro de un objeto inerte, descompensando su estabilidad molecular y provocando que estalle, lanzando fragmentos del mismo en todas las direcciones. El personaje deberá ver el objeto para cargar los microcampos, que se mantendrán estables hasta que deje de mantener el poder, momento en el que el objeto estallará en mil pedazos. La explosión causará un 1L1 por cada 2PB que se invierta en crear los campos, en un área de efecto de 1 metro. El daño de la Detonación se considera Balístico y afectará íntegramente a los objetivos en el área que no pasen una PR REF15. Aquellos que pasen la tirada, no recibirán Daño alguno. Si el objeto es el arma de un oponente, deberá hacerse un ataque con Arma Sobrenatural sin penalizador por ataque apuntado y este podrá defenderse como si se tratara de un ataque a distancia.

**Especialización:** +1 metro de área / +2 a la dificultad de la PR

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y hasta que se descargue. El objeto no puede ser más grande que un ladrillo o una pistola. Mantener el poder una vez cargado cuesta 1PB por asalto. Solo puede mantenerse sobre un mismo objeto a la vez. Los objetos sobrenaturales, animados o cargados de energía son inmunes, al igual que todo lo creado con Metal de Almas, como los Zenryoku.

**Acción:** 1 Acción

### * Deflexión

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder hace que las balas parezcan respetar al personaje como si la casualidad lo protegiera, al usar sus reflejos mentales para crear microestallidos kinéticos que desvían los ataques de sus oponentes de forma inconsciente. El talento hace que las habilidades de defensa del personaje sirvan automáticamente contra todos sus enemigos, incluso cuando es cogido por sorpresa. Mientras está activado, el personaje dispondrá de una Defensa Pasiva Superior (incluso si no posee la Habilidad necesaria para adquirirla) con un modificador de +5 por cada punto de Bioenergía, sin necesidad de declararla, e incluso si falla la tirada de habilidad defensiva. Por ejemplo, un Esper con DP 40 que use 2PB tendrá una DP con un Efecto de 50 y uno que use 4PB tendrá DP 60. Aún recibiendo un impacto, el daño resultará minimizado. Los microestallidos kinéticos proporcionan además un +3 a las Armaduras F y B.

**Especialización:** la Armadura +3 aplica también a Elemental.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Defensa Pasiva proporcionada no podrá ser incrementada en forma alguna, aunque los penalizadores que se apliquen a las habilidades defensivas tampoco la afectarán. Es posible combinarlo con Escudos Sobrenaturales, aunque no con poderes defensivos basados en campos kinéticos.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Disipación Sobrenatural

**Tipo:** Psicomentat/Tecnomentat **Clase:** Sobrenatural.
**Coste:** 2PB por arma o variable (Kekkai)

**Efecto:** El Esper carga sus manos, pies o un arma que sostenga, con un campo de distorsión calibrado a las longitudes de onda del Poder Akuma, la Bioenergía o el Ki, a su elección. De esta forma, el arma provocará daño Sobrenatural/Físico y provocará el Estado Alterado *Disipación* contra la clase de oponente declarada.

Además, romperá las barreras sobrenaturales (Kekkai, da igual su origen) cuya FUE sea inferior al Coste de PBx5.

**Especialización:** Disipación+ / +5 al límite de PR de Kekkai

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga. Romper un Kekkai cuenta como una acción de ataque.

**Acción:** 1 Acción

### * Distorsión Temporal

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 1 o 2 PB

**Efecto:** El Esper recubre su cuerpo con una membrana temporal que provoca que el tiempo en el interior de la misma transcurra levemente más despacio que en el exterior, funcionando bajo los mismos principios que un campo de éxtasis temporal, aunque a una escala bastante más reducida. Mientras se encuentra dentro del

campo, parecerá moverse más rápidamente, aunque en realidad es el mundo el que transcurre más despacio para él. Por 1PB recibirá un incremento de +2 a la Ini y por 2PB el incremento será de +4 Ini y además recibirá 1 Acción extra utilizable para acciones físicas. Mientras se permanece en el interior de la membrana se es inmune al efecto de las Bombas Temporales.

**Especialización:** +1 Acción Pasiva / +1 Ini
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Electrokinesis

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable.
**Efecto:** Este poder permite generar electricidad mediante reacciones químicas celulares y descargarlo por un toque e incluso arrojar rayos a cortas distancias (1 metro por PB), muy similar al de los Psicomentat. A efectos de juego, es idéntico a Bioelectrokinesis con la diferencia de que causa Aturdimiento(+) como Estado Alterado y Aturdimiento++ (2PB) como opción en lugar de Shock+.
**Especialización/Límites/Acción:** *Ver Bioelectrokinesis (pág.57).*

### * Encajar

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable
**Efecto:** Este talento permite a un personaje regular su metabolismo para recibir menos daño de cualquier impacto para el que esté preparado. A efectos de juego, proporciona Aguante de 10/9/8/7/6 según los PB utilizados (y siempre que mejore el actual). La Bioenergía utilizada protege al personaje durante un asalto completo. Ninguna maniobra permite ignorar el Aguante de un Esper con este poder activo.
**Especialización:** +2 a la Tabla de Aguante permanentemente.
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Estallido Celular

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural
**Coste:** Variable (especial)
**Efecto:** Este poder permite al personaje utilizar su poder mental para provocar daños letales a una víctima, destrozando su integridad celular mediante la proyección de un campo kinético que puede percibirse como una ondulación en el aire. El poder tiene un alcance de 5 metros por PB y funciona por Ataque Sobrenatural. El Daño es 1L1 por PB. La concentración necesaria para utilizar este poder es tal que el personaje debe emplear todas sus acciones para enfocar su atención, aunque puede usar Acciones de otros poderes para la defensa (aunque sus Acciones naturales serán invertidas en el ataque). Solo funciona contra seres vivos. Se considera daño Físico *Agravante* (menor), ignora Aguante y Armaduras artificiales, aunque los campos kinéticos y Armaduras Sobrenaturales protegen normalmente. Este poder requiere el gasto adicional de 1PF.
**Especialización:** El Daño se considera *Agravante.*
**Límites:** Las armaduras que protegen son campos kinéticos y las Sobrenaturales que no procedan de una mutación corporal o sean parciales. Una Armadura Akuma o parcial no protegería de este poder, pero una total o un Ofuda de Protección o un Kidou de protección sobrenatural sí que lo harían.
**Acción:** 1 Asalto

### * Explosión Sónica

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable
**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el personaje puede concentrar su Bioenergía en su mano para generar una onda de impacto capaz de provocar una explosión sónica que libera una ingente cantidad de energía cinética, destrozando los tejidos de su oponente y arrojándolo por los aires. Según la cantidad de Bioenergía que se utilice, la potencia de la onda será más o menos poderosa. A efectos de juego, se aplicará un *Incremento de Daño (c/c)* por cada *2PB*, con un Empujón+ automático, además de dañarle los tímpanos si no posee una puntuación de Resistencia Física superior a 20 por PB. En ese caso provocará el Estado Alterado Sordera.
**Especialización:** Empujón++ / Sordera+.
**Límites:** Se trata de un ataque cuerpo a cuerpo desarmado, pudiendo incluirse en un combo.
**Acción:** 1 Acción

### * Extensión de Reflejos

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable
**Efecto:** El personaje puede manipular el flujo hormonal de su cuerpo para recibir una estimulación de adrenalina que aumenta su velocidad de actuación, incrementando su Ini +1 por cada PB utilizado y ganando 1 Acción por cada 2PB.
**Especialización:** +1 Movimiento
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Fase

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 3 PB por asalto para fase total, 2PB para fase parcial
**Efecto:** El personaje puede desincronizar temporalmente su estructura atómica, volviéndose intangible total o parcialmente. Así será capaz de atravesar objetos sólidos o ser atravesado por ellos. El personaje también puede volver intangibles otros objetos. Los campos energéticos (vallas electrificadas, fuegos, etc.) afectan a la forma en fase con normalidad, así como las armas encantadas y los ataques Elementales y Sobrenaturales.

Como Acción Activa, el personaje puede combatir pasando a fase solo las partes de su cuerpo que desee, así como los objetos que estas manejen. No es posible combatir en fase total, pero en fase parcial el personaje tiene 3 probabilidades entre 10 de no resultar alcanzado por su oponente. No es posible pasar a fase a otro organismo. Las ropas y los objetos que maneje el personaje pasan a fase con él, siempre que sean de un tamaño razonable.
**Especialización:** En fase parcial, una tirada de un 1, ignorará el daño Elemental.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. No puede soltarse un objeto mientras se está en fase sin volverse sólido en el proceso. A efectos de reglas, cuando un personaje en fase parcial se vea atacado se tirará 1D; con un resultado inferior a 3, evitará automáticamente el impacto.
**Acción:** 1 Acción

### * Filamentos Vectoriales

**Tipo:** Psicomentat/Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Coste del arma por asalto
**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Esper trae a la existencia una serie de cadenas de vectores de color azul brillante que salen de sus dedos y que pueden ser empleados como hilos o látigos que cortan a nivel molecular todo lo que golpean, de tal suerte que son unas armas de alcance limitado pero extremadamente efectivas contra oponentes acorazados. Los Filamentos tendrán un alcance de 5 metros máximo, pero causarán 0L2 más 1L0 por PB empleado. Reciben un nivel de Perforante por cada PB contra Armaduras no sobrenaturales. Se considerarán látigos a todos los efectos, con la excepción de que posee el parámetro *Agravante (menor)*. La FUE no modifica el Daño de los Filamentos Vectoriales.
**Especialización:** El Perforante aplica contra las las Armaduras sobrenaturales de los oponentes.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y no se acumulan con cualquier poder que incremente el daño de las armas cuerpo a cuerpo de forma kinética, incluyendo aumentos de FUE. El mero intento destruye el delicado equilibrio del arma.
**Acción:** 1 Acción

### * Fortalecer Estructuras

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** El personaje puede usar su poder mental para potenciar una estructura, consiguiendo aumentar la resistencia de los materiales muy por encima de lo que soportarían normalmente. Cada PB invertido en este poder incrementa los PE de la estructura en +10, además de aumentar su Dureza en 3 por cada PB, excepto en el caso de los Bots a los que proporciona un +1 por PB a todas sus Armaduras. Además, cualquier objeto sobre el que se emplee este poder será considerado como un arma sobrenatural a efectos de capacidades que pueden afectarle.

**Especialización:** +5PE extra por PB / +1 Aguante de Bots.
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Gafe

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 1 PB por objetivo

**Efecto:** Modificando ligeramente el entorno con el poder de su mente, el personaje puede traer una racha de "mala suerte" a uno o más objetivos, quienes recibirán un penalizador de -1D a sus tiradas o su Pozo. Pequeñas chinitas parecerán "meterse bajo sus pies", sus armas "resbalarán" en sus manos, etc..

**Especialización:** +1 Objetivo.
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Guía Mental

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental
**Requisito:** Telepatía activa.
**Coste:** 1 PB por minuto y objetivo

**Efecto:** Este poder permite al Esper transferir una de sus habilidades a través de su enlace mental telepático con otro personaje, que será capaz de usarla al mismo nivel aunque con sus propias Características. Mientras la habilidad está transferida, el Esper pierde la capacidad de emplearla y debe mantenerse concentrado, lo cual le cuesta una Acción Pasiva.

**Especialización:** Si el Esper tira más dados que el objetivo, este recibe un bono de +1D para sus tiradas de esa habilidad.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible escoger un bonificador diferente cada asalto. Se requiere que el objetivo sea voluntario.

**Acción:** 1 Acción

### * Interferencia

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite a un personaje bloquear cualquier flujo de datos o absorber las ondas de cualquier tipo de escaneo dentro de un área predeterminada, con lo que los sistemas de comunicaciones naturales o sobrenaturales (como *Otsuge*) no funcionarán, y las cámaras únicamente mostrarán interferencias. Esto evita que el enemigo pueda disponer de imágenes o de información a través de sistemas de vigilancia. Por cada PB proporciona un área de interferencia de 10 metros de radio.

**Especialización:** +10 metros al área de efecto
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Intuición

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental
**Coste:** 4 por predicción

**Efecto:** Este poder es una especie de precognición instintiva que permite elegir entre diferentes posibilidades. El personaje podrá decidir entre dos caminos, entre par o impar, entre un cable rojo y uno azul, e incluso podrá intuir de dónde vendrán los ataques en combate. A efectos de juego, lanzará 1D tras declarar par o impar y, en el caso de que acierte, recibirá un bono de +30 al efecto de su tirada de PDD (sí, +30, has leído bien) que sustituirá a cualquier otro bono. No es posible usarlo de esta manera contra oponentes sin mente o protegidos contra lecturas mentales o inmunes a Otsuge. Con las intuiciones funcionará igual, o sea, el personaje sabrá la respuesta o no. Por supuesto, un ataque que no pueda ser esquivado de forma normal seguirá teniendo efecto, como podría ser una gran explosión. No es posible efectuar la misma intuición más de una vez.

**Especialización:** -1 al Coste por predicción.

**Límites:** Esta habilidad no funciona con preguntas, solo con probabilidades fijas, por lo que no puede proporcionar información como tal.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Levitar

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable por asalto

**Efecto:** Mediante el uso de un campo kinético personal, el personaje puede desafiar la ley de la gravedad e incluso volar a una gran velocidad. Desafiar la ley de la gravedad cuesta 1PB por asalto, volar requiere un gasto de 2PB por asalto, proporcionando +1 Movimiento por cada 2PB extra. La maniobrabilidad es bastante pobre, ya que se basa en empujones del campo kinético, siendo la línea recta el tipo de movimiento más útil (-20 a Atletismo).

**Especialización:** Elimina el penalizador de maniobrabilidad.
**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción

### * Matriz Cristalina

**Tipo:** Psicomentat/Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Especial

**Efecto:** Este poder permite al Esper crear las matrices cristalinas de las que se compone su tecnología y, en este caso en particular, potenciar sus talentos y capacidades. Las matrices estarán sintonizadas al aura del Esper, por lo que nadie más podrá utilizarlas, con la excepción de sus propios Bots. Además, requieren la inversión de PX, acumular una cierta cantidad de PB, y algunas de ellas exigen usar otros cristales como base.

Las posibles Matrices Cristalinas son:

*Acelerador Cinético I:* Colocado en un guante, incrementa en +1 el Daño en cuerpo a cuerpo, ya sea con armas o desarmado. Requiere 2.500 PB y 25 PX.

*Acelerador Cinético II:* Colocado en un guante, incrementa en +3 el Daño en cuerpo a cuerpo, ya sea con armas o desarmado. Requiere un Acelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

*Cristal Acumulador I*: Permite acumular 5PB en su interior. Requiere 1.000PB y 25 PX.

*Cristal Acumulador II:* Permite acumular 10PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador I, 2.500 PB y 50 PX.

*Cristal Acumulador III:* Permite acumular 15PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador II, 5.000 PB y 75 PX.

*Cristal Acumulador IV:* Permite acumular 20PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador III, 10.000PB y 100 PX.

*Cristal Acumulador V:* Permite acumular 30PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador IV, 15.000PB y 125 PX.

*Cristal Amplificador:* Incrementa en -1 el poder Amplificador Bioenergético. Requiere un Cristal Acumulador IV y un Cristal Psíquico específico para dicho poder, más 50.000 PB y 150 PX.

*Cristal Nulificador I:* Proporciona un +3 de Armadura contra poderes Esper. Requiere 5.000 PB y 50 PX.

*Cristal Nulificador II:* Proporciona un +6 de Armadura contra poderes Esper. Requiere 10.000 PB, 100 PX y un Cristal Nulificador I.

*Cristal Psíquico:* Incrementa en +1 el límite de PB que puede emplear con un poder en particular. Requiere 5.000 PB y 50 PX.

*Cristal Vigorificador I*: Incrementa la base de PG del Esper en +2. Requiere 1.000 PB y 25 PX.

*Cristal Vigorificador II*: Incrementa la base de PG del Esper en +5. Requiere un Cristal Vigorificador I, 2.500 PB y 50 PX.

*Decelerador Cinético I:* Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 la Armadura Balística. Requiere 2.500 PB y 25 PX.

*Decelerador Cinético II:* Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 las Armaduras Física y Balística. Requiere un Decelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

*Decelerador Cinético III:* Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +6 las Armaduras Física y Balística. Requiere un Decelerador Cinético II, 5000 PB y 50 PX.

*Neutralizador Elemental:* Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 la Armadura Elemental. Requiere un Decelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

*Matriz BOT:* Permite a un Bot incrementar en +10% los PX que adquiere por sesión de juego. Requiere un Cristal Acumulador I, 5.000PB y 50 PX.

*Matriz BOT II:* Eleva el incremento a +20% PX por sesión de juego. Requiere una Matriz BOT, 5.000PB y 25 PX.

*Matriz BOT III:* Permite a un Bot incrementar en +30% los PX que adquiere por sesión de juego y aumentar en +1 Capacidad su Límite. Requiere una Matriz BOT II, 25.000PB y 50 PX.

**Especialización:** Reduce los costes en -10%.

**Límites:** Solo es posible utilizar un Cristal Acumulador, Amplificador, Nulificador o Vigorificador a la vez, aunque no es necesario poseer este poder para hacerlo. En cuanto a Cristales Psíquicos, el límite es igual a la VOL del Esper y solo puede aplicarse uno sobre el mismo talento. Aunque es casi imposible utilizar un Cristal perteneciente a otro Esper, se puede aprovechar parte de su energía y PX, usándolo para reducir los costes en un 50% de los del artefacto en cuestión, que será destruido en el proceso. Un Tecnomentat con el Poder Innato Comprensión Tecnológica podrá utilizar un Cristal (y solo uno a la vez) de otro Esper siempre que sea capaz de comprender su armonía mediante una tirada de Con. Esper con un penalizador a la misma igual al coste en PX de su creación y -1D por cada 25 puntos de penalizador. Normalmente, los Esper colocan los cristales que desean usar sobre su frente, donde su propia Bioenergía los mantiene fijados.

**Acción:** Especial

### * Matriz Mental

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Mental

**Coste:** Variable por hora

**Efecto:** Este poder permite al Esper incrementar la capacidad de almacenamiento de su cerebro mediante la implementación de nanomáquinas que actúan como células de almacenamiento. A todos los efectos, cada PB de este poder activo le permite asignar 25 puntos a habilidades de MEN o 10 a las de VOL, excluyendo cualquier tipo de conocimiento arcano y Desarrollo Sobrenatural. Es posible cambiar la información almacenada, aunque requerirá 1 hora por cada PB, así como 10PB y acceso a una fuente de información.

**Especialización:** +10/+5 puntos por PB

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Mimetismo

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 2PB por asalto

**Efecto:** Este poder permite al Esper cubrirse de una membrana psicoenergética de camuflaje óptico reactivo capaz de confundirse con el entorno, proporcionándole un bonificador de +50 a su Habilidad de Sigilo cuando se mueva e invisibilidad completa mientras se mantenga inmóvil. El funcionamiento de la membrana es similar a la superficie de un estanque, distorsionándose ante movimientos rápidos o creando ondas si entra en contacto con algo. Al ser un camuflaje óptico puede ser localizado mediante espectros de onda (radares, espectro termográfico, etc.). En combate, sus enemigos se considerarán bajo Ceguera Parcial en lo que a él respecta a no ser que puedan localizarlo mediante otros sentidos.

**Especialización:** Reduce el Coste a 1PB al mantener el Poder.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Nanocirujanos

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Los Esper están mucho más avanzados que los humanos en muchos campos, y la medicina no es una excepción. Mediante el uso de unas complejas nanomáquinas, el Tecnomentat posee la capacidad de sanar las heridas de los seres vivos a unos niveles jamás soñados para la medicina moderna.

Los nanocirujanos requieren la décima parte del tiempo para actuar y multiplican los efectos de Primeros Auxilios por los PB utilizados en este poder o incrementan las de Medicina considerándose que se obtiene un nivel de EfMin extra por cada PB. Así, solo se necesitan 2 asaltos para efectuar unos Primeros Auxilios o 1 minuto para aplicar Medicina a un personaje Magullado, 3 minutos para un Herido, 6 minutos para un Grave y 12 minutos para operar a un personaje Crítico/Inconsciente.

Además, un tecnomédico puede regenerar miembros perdidos al coste de 50PB y 12 horas de reposo (mientras hace esto, no puede recuperar PB). Otra opción de los Nanocirujanos es cerrar hemorragias, cosa que harán de forma automática a razón de 1 rango de Hemorragia por 2PB, pudiendo afectar separadamente a varios objetivos (por ejemplo, He++ pasaría a He+ por 2PB).

**Especialización:** +30 a la Habilidad de Con. Medicina.

**Límites:** El Tecnomentat puede incluso curarse a sí mismo siempre que permanezca consciente.

**Acción:** 1 Acción por objetivo.

### * Onda Cuántica

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite al Esper crear una oscilación con la capacidad de detonar una Pantalla Cuántica activa (ver Pantalla Cuántica), provocando una onda de choque temporal en todas las direcciones. Por cada PB empleado en la Onda Cuántica, el daño de la explosión se incrementará en +0L1 que se añadirá a la base, que es +1L0 por la MEN del Tecnomentat (por ejemplo, MEN4, 4L0 de base), siendo su área de 1 metro de radio. Es posible incrementar el área de la explosión, aumentándola en 1 metro por cada PB que se invierta exclusivamente en ello. La Onda alcanza 10 metros por punto de VOL del personaje y se dirige por Arma Sobrenatural (EfMin 20+distancia en metros). Si no se acierta a la Pantalla, simplemente se desvanece sin causar daño a ningún objeto ni ser que pueda golpear. Además, una Onda Cuántica destruye los efectos de una Bomba Temporal. El tipo de daño es Sobrenatural/Físico.

**Especialización:** +1 metro de área / +1L0.

**Límites:** Los arriba expuestos.

**Acción:** 2 Acciones

### * Orbitación Magnética

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 2 PB por asalto

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, un Esper puede crear un anclaje magnético sobre un objeto metálico de al menos una tonelada de peso, como puede ser un coche grande, un camión, un avión, un barco, los carriles de una vía férrea o las vigas de acero o hierro de un edificio. Una vez anclado, el personaje podrá orbitar a su alrededor, igualando su velocidad e incluso superándola con su propio Movimiento para moverse a lo largo o a lo ancho del mismo, sin poder separarse de él más allá de 2 metros, ya que la unión magnética se debilita con la distancia y el campo inercial se rompería, sufriendo los efectos de encontrarse en el aire a la velocidad que se mantuviera y perder la habilidad de vuelo (consultar tablas de accidentes).

**Especialización:** -1 al Coste en PB.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga el coste de PB y la distancia de separación no supere 2 metros. La velocidad del vehículo será igualada tan pronto se active el Poder.

**Acción:** 1 Acción.

### * Pantalla Cuántica

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 2PB/4PB/variable

**Efecto:** Creando una pantalla temporal frente a sí mismo, el Esper puede obtener un efecto de cobertura que disipa cualquier tipo de energía, incluyendo la energía cinética de los proyectiles, que intente atravesarla en cualquier dirección. Básicamente es como un muro indestructible e invisible que detiene cualquier clase de ataque, momento en el que el impacto es visible como una alteración en el aire en forma de pequeñas ondas. Los objetos o cuerpos capaces de crear su propio movimiento, como vehículos o seres vivos, simplemente notarán un tirón momentáneo que no les penalizará en forma alguna. La pantalla tiene una altura máxima de 2 metros, una anchura de 1 metro y carece de grosor. En cuanto a la protección que proporciona, esta es igual a una cobertura estándar. El coste es de 2PB por asalto, aunque puede incrementarse el gasto a 4PB, con lo que la pantalla protegerá de los efectos de una Bomba Temporal. El segundo uso de una Pantalla Cuántica es crear micropantallas de forma circular que pueden usarse para protegerse de cualquier agresión, manejándolas con Arma Sobrenatural como si de escudos se tratase. Este uso requiere de 1PB por cada defensa que se efectúe.

**Especialización:** -1 al Coste en PB del primer uso del asalto / +5PDD para la defensa con el escudo.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Pantalla no se mueve del lugar en el que se crea, a no ser que se empleen las micropantallas. Una Onda Cuántica destruirá una Pantalla Cuántica.

**Acción:** 1 Acción

### * Percibir Debilidad

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental
**Coste:** 2PB

**Efecto:** Este Talento permite al personaje enfocar el punto débil (físicamente hablando) de una estructura, persona u objeto, con solo echarle un vistazo, sabiendo donde disparar a un tanque para dañarlo, donde golpear un hueso para romperlo, etc... A efectos de juego, el personaje ignora la Armadura, Blindaje y reduce en -2 el Aguante de los oponentes, vehículos y objetos si acepta una penalización a su PDA de -10, además de poder establecer su Debilidad (plata, fuego, etc.) si es que tiene. Las Armaduras sobrenaturales también se verán afectadas por este poder, pero únicamente hasta la mitad de su puntuación original.

**Especialización:** Elimina el penalizador.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Pirokinesis

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Sobrenatural
**Coste:** Variable

**Efecto:** Este Talento permite acelerar la velocidad de las moléculas de un objeto mediante proyecciones telekinéticas, elevando su temperatura, con lo que puede crear llamas del mismo aire. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía sobrenatural que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Elemento Fuego.

*Incremento de Daño (c/c)* *Incineración+ (2PB)*
*Incremento de Daño (dist)* *Cadencia*

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El daño en cuerpo a cuerpo es el daño del combo +0L1 que se considerará Sobrenatural/Fuego. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el daño será 0L2 modificado en +1L0 por VOL.

**Especialización:** +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Fuego durante su utilización.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga o hasta que se descargue.

**Acción:** 2 Acciones

### * Precisión

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 2PB

**Efecto:** El personaje tiene una increíble habilidad para emplear como armas arrojadizas efectivas objetos dimunutos, incluso los más inofensivos como canicas, cartas o clips, usando el poder de su mente para guiarlos y potenciarlos kinéticamente, considerándose armas pequeñas. Podrá usar su MEN en lugar de REF para atacar con Arrojadizas e incrementará en +10 su PDA, además de reducir a la mitad cualquier modificador negativo y sumar +0L1 al daño. La cobertura no funciona contra alguien con este talento, ya que los objetos arrojados pueden tener efecto o rebotar, acertando en su blanco.

**Especialización:** Suma +1L0 por cada 100 de Maestría.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Presencia

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Influencia (Encanto)
**Coste:** Variable

**Efecto:** Estimulando los centros del placer del cerebro de su víctima, el Esper puede controlar parcialmente las reacciones de uno o más humanos, que actuarán como si sus inhibiciones hubiesen sido eliminadas por el alcohol o las drogas, siendo muy fáciles de manipular. Una persona puede caer rendida en los brazos del Esper, un ejecutivo puede ponerse a charlar de asuntos clasificados o un guardia puede quedarse dormido. Además, solo guardarán un recuerdo borroso de lo ocurrido, siendo incapaces de recordar caras o detalles, solo que alguien muy agradable estuvo allí. Cada PB empleado proporciona 30 puntos de Influencia al Esper, que sirven para medir cuántos humanos pueden ser afectados.

**Especialización:** Proporciona 50 puntos de Influencia por PB.

**Límites:** Este poder solo funciona con humanos sin capacidades sobrenaturales. Para afectarlos, únicamente se requiere disponer de suficiente Influencia pasa superar su puntuación de Frialdad. Los humanos no pueden resistirse sin ningún tipo de ayuda externa, por lo que el poder actúa en ellos de forma automática. Aquellos afectados tratarán al Esper como a un viejo amigo, alguien confiable y querido, considerando que cualquier tirada de Relación funciona automáticamente. La Influencia afecta primero a aquellos humanos que dispongan de una puntuación menor. Este poder requiere de un ambiente distendido para funcionar. No funciona en situaciones de combate ni contra oponentes que no tengan intención de relajarse en la situación dada. Por ejemplo, un guardia aburrido puede quedarse dormido, pero un francotirador buscando a su víctima no, ya que estará concentrado en localizar su objetivo. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Puntería

**Tipo:** Psicomentat / Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** 2PB

**Efecto:** El personaje posee una increíble habilidad para acertar con armas de fuego, usando su capacidad mental de cálculo para mejorar sus posibilidades. Incrementará en +10 su PDA además de reducir a la mitad cualquier modificador negativo. La cobertura no funciona contra alguien con este talento, ya que puede darle efecto a sus balas. Es posible usar Puntería en conjunción con Tecnoarmamento o Cañón E.G.O., aplicando y acumulando todos sus bonos.

**Especialización:** Suma +1L0 por cada 100 de Maestría.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

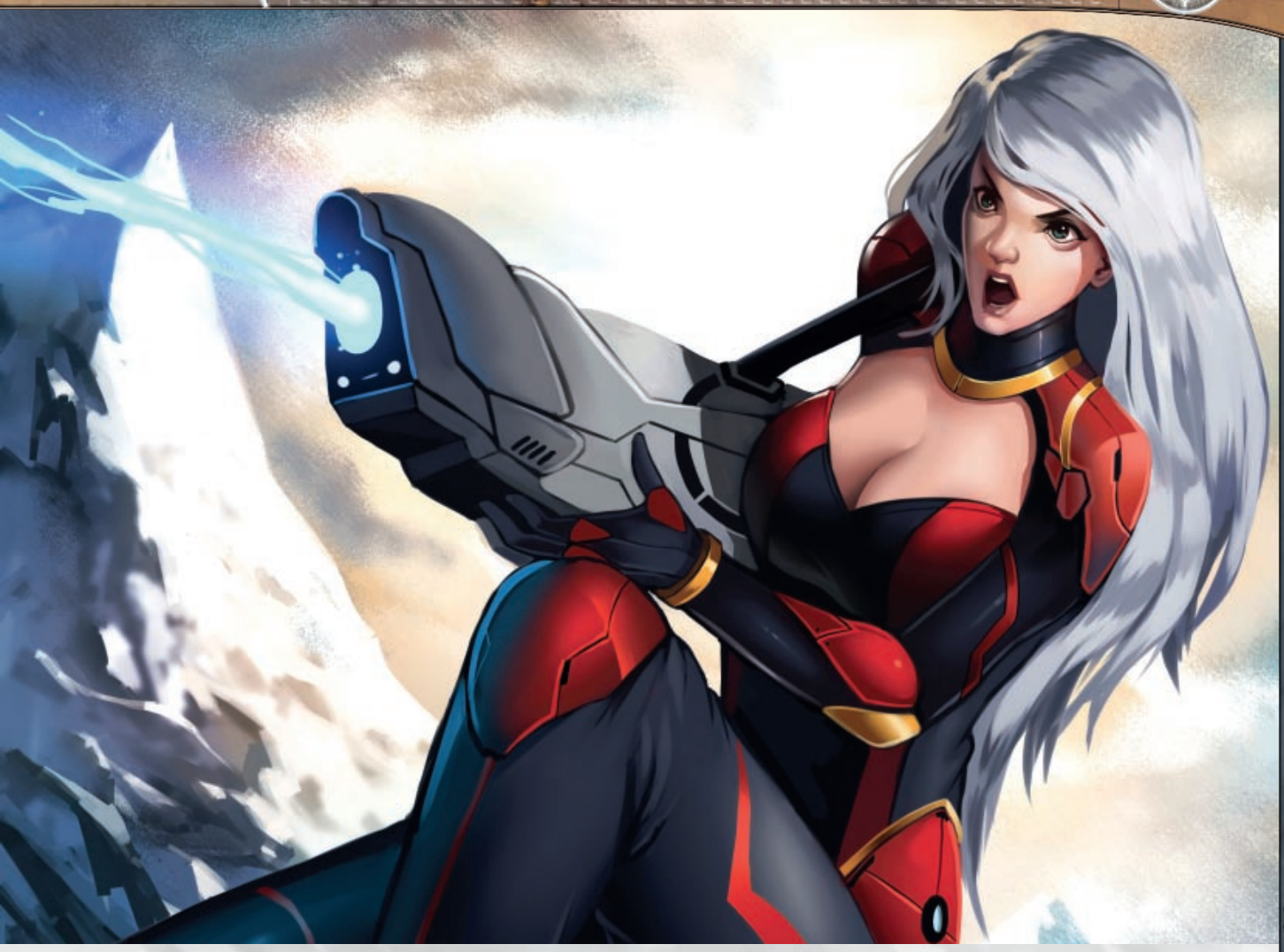
**Acción:** 1 Acción

### * Ralentización Vibracional

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico
**Coste:** Variable

**Efecto:** El Esper adquiere la capacidad de crear una membrana gravitacional baja que reduce la vibración molecular al mínimo, obteniendo un resultado cercano al cero absoluto en un punto determinado, dentro de un área limitada a un metro del usuario.

*Ilustrado por © Es-Jeruk*



De esta forma, el Tecnomentat puede congelar y volver quebradizos objetos o crear armas de cristalizaciones de hielo de tipo espadas, lanzas y bastones con un bonificador de +1L0 por cada 2PB, de daño Elemento Agua. Además, la temperatura descenderá hasta -20º C en un área de 10 metros a su alrededor y todos los presentes en dicha zona recibirán una Armadura de 3 por cada 2PB contra ataques basados en Elemento Fuego. Las criaturas elementales de fuego recibirán 1D daño automático cada asalto que se encuentren en la zona afectada por la ralentización vibracional. Cosas como congelar el agua o crear superficies resbaladizas también estarán al alcance del Esper dentro de la dicho espacio.Una superficie resbaladiza reduce el movimiento a la mitad y obliga a una PR REF10 para no caer al suelo. Una vez derribado, se necesitará la misma prueba para levantarse, requiriendo 1 Acción por cada intento.

**Especialización:** +2 al total de Daño de las armas / +3 Armadura Elemental Fuego.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Reconstrucción

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Los Tecnomentat, gracias a su afinidad natural con las máquinas, han desarrollado un talento para repararlas, reestructurando telekinéticamente su materia y soldando a nivel molecular cualquier desperfecto. A efectos de juego, el Esper puede regenerar los puntos de estructura de cualquier aparato o vehículo, dejándolo perfectamente operativo. Cada PB utilizado permite regenerar 2 Puntos de Estructura.

**Especialización:** +2 PE de reconstrucción.

**Límites:** Cualquier información o dato que pudiera conservar el aparato se perderá, ya que quedará como si fuera nuevo, lo cual incluye cualquier golpe o arañazo, accidental o intencionado. Por ejemplo, un disco duro restaurado de esta manera no recuperará los datos perdidos.

**Acción:** 1 Acción

### * Regeneración

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Uno de los poderes que antes desarrollan los agentes de campo, consiste en la reducción telekinética de los daños sufridos cerrando vasos y cortando hemorragias, mientras se recompone la estructura celular dañada. La sangre parecerá fluir alrededor de la herida mientras la carne parece crecer, cerrándola. Por cada PB, el personaje regenerará 2PG, sumando al total el bono de su Desarrollo Físico. Un regenerador puede ser un oponente temible para el más fiero de los Akuma.

**Especialización:** +10 al Desarrollo Físico permanentemente.

**Límites:** El personaje debe estar consciente para poder regenerarse, por lo que los personajes en Inconsciente deberán seguir curándose mediante Acelerar Curación. Si el personaje posee algún Entrenamiento que incremente su regeneración, también se aplicará.

**Acción:** 1 Acción

### * Repulsión Gravitatoria

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Mediante la manipulación de su propio campo gravitatorio, el personaje puede crear una repulsión con el suelo que le permite desafiar la gravedad e incluso volar a una velocidad asombrosa. Moverse por paredes o techos cuesta 1PB por asalto, moverse por el aire requiere un gasto de 2PB o más por asalto, proporcionando +1 a Movimiento volando por cada PB empleado por encima de 2. Pese a que este poder dispone de una maniobrabilidad

completa, sufre un terrible defecto, ya que quien lo emplee debe de encontrarse a una distancia de la superficie no superior a su coste en PB en metros o dejará de tener efecto. La Repulsión Gravitatoria elimina completamente los efectos del Parámetro Empujón. Además, este poder puede utilizarse para defenderse de agresiones mediante Arma Sobrenatural, estableciendo un campo de repulsión con las fuentes de agresión, siempre que sean de tipo físico o balístico y no energético (solo detiene daño basado en formas de energía elementales sólidas). Este uso requiere de 1PB por defensa efectuada, contando como un Escudo Sobrenatural.

**Especialización:** +5PDD / 1 Acción Pasiva repeler ataques.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El límite de altitud en metros es igual al coste en PB por asalto.

**Acción:** 1 Acción / 1 Acción repeler ataques.

### * Sentido del Peligro

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental

**Coste:** 1PB por minuto

**Efecto:** Incrementando las reacciones reflejas a los estímulos externos el personaje es inmune a la sorpresa, aunque sus oponentes sean invisibles, estén escondidos o amparados en la oscuridad. El personaje podrá actuar con normalidad en situaciones en las que otros personajes pudieran ser afectados por reglas de sorpresa. Esto no significa que posea un sentido que "vea" peligro en las inmediaciones, sino que su consciencia se agudiza tanto a su alrededor que siente los ataques en el último momento, reaccionando de manera instintiva a ellos.

**Especialización:** +5PDD mientras el Sentido del Peligro esté activo.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Separación

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 1 por arma y asalto.

**Efecto:** Permite extraer armas normales a partir del material de un objeto completamente inerte. Un Esper podría sacar una katana de una farola o una daga del cristal de un escaparate, pudiendo modificar la estructura molecular de la misma incrementando su dureza o resistencia. La manufactura del arma será completamente perfecta, incrementando su ligereza y su facilidad de manejo, por lo que proporcionará una mejora de +1 a todos los Totales de Combate, así como una capacidad Perforante de -3. El objeto mantiene sus propiedades mientras conserva la cohesión de sus moléculas mediante el pago de coste en Bioenergía, sin ser necesario que el Esper lo sostenga; una vez cese el mismo, el material es destruido por la tensión.

**Especialización:** +1L0.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción

### * Sincronización

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental

**Requisito:** Poder Innato Procesador

**Coste:** 4PB por asalto

**Efecto:** Este poder incrementa la habilidad de Memoria Fotográfica convirtiéndola en Reflejos Fotográficos y permitiendo copiar los movimientos de otro personaje para usarlos en combate. A efectos de juego, eleva la habilidad de combate elegida a la del otro personaje, pero no así los dados tirados ni las puntuaciones de Característica. Solo puede ser copiada una de las habilidades, ya sea ofensiva o defensiva y debe haberla visto con anterioridad, o sea, solo su PDA o su PDD. Cuando se usa una habilidad contra el usuario original y éste se percata de ello, el Esper pierde -20 a PDA y PDD, ya que su rival conoce los puntos débiles de su propio estilo. Los Parámetros que haya visto usar también serán accesibles.

**Especialización:** -1 al coste de PB por asalto.

**Límites:** No se aplica ningún modificador otorgado por el uso de poderes de cualquier clase. No es posible mezclar dos estilos diferentes. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Una vez se desactive el poder, la Sincronización "desaparecerá" en un plazo de una hora, necesitando sincronizarse con otro objetivo para activarlo.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Singularidad

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Una singularidad puede ser definida como un punto donde dejan de operar las reglas de un sistema matemático o astrofísico. Desde el punto de vista matemático, se trata de una región donde no se puede definir una función, convergiendo hasta valores infinitos. Dicho de otra forma, es una superficie tridimensional donde la curvatura del espacio-tiempo es tan grande que las leyes de la física no operan de la misma forma, generando un área de supergravedad. Así, todo objeto en el área verá incrementado su peso al aumentar la atracción gravitatoria, con lo que a los seres vivos les será más complicado moverse, e incluso pueden resultar aplastados. Por cada PB, los personajes en el área verán reducida su Ini en -2 y cualquier habilidad física en -5 (lo cual incluye PDA y PDD, pero no el uso de escudos sobrenaturales), además de requerir 1 Acción para recorrer un metro dentro del área. Es posible efectuar una PR FUE10 incrementada en los PB para resistirse a todos sus efectos y salir del área. Los personajes voladores hasta una altura de 10 metros por PB se verán atraídos hacia el suelo, requiriendo la misma tirada para mantenerse en el aire, aunque podrán aterrizar con relativa seguridad. El poder tiene un área de 1 metro de radio por cada PB.

**Especialización:** +1 metro de área / +2 EfMin de PR FUE.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Contra este poder no existe tirada de defensa, únicamente puede salirse del área o resistir sus efectos mediante la PR. Los proyectiles físicos dirigidos contra alguien en dicha área reciben los mismos penalizadores al Ataque. La singularidad no tiene efecto contra seres inmateriales.

**Acción:** 2 Acciones

### * Sleipnir

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** 1 por hora o variable

**Efecto:** También conocido como Tecnovehículo, este poder permite a un Esper modificar un vehículo proporcionándole una IA (inteligencia artificial) limitada capaz de razonar y de compartir habilidades. Se puede transferir una habilidad a la IA, aunque el Esper no podrá hacer uso de ella mientras ésta la posea. Los poderes del Esper también podrán ser compartidos, aunque serán activados y mantenidos por éste. La IA es parte de la mente de su creador y va evolucionando, tendrá su propio nombre y su personalidad, siendo interpretada por el Director de Juego (o por otro jugador con el beneplácito de este). El coste de la Sleipnir es de 1PB por hora, pero puede aumentarse la Aceleración en +2/+4 o la Maniobrabilidad del vehículo durante en +10/+5 por cada PB extra. Por otro PB el vehículo será inmune a poderes que inutilicen mecanismos de forma sobrenatural. Si el personaje posee Proxy, podrá comunicarse con la IA a una distancia de hasta 1Km.

**Especialización:** +20 a la Habilidad de Conducir / +1D a Conducir / Incremento de alcance Proxy hasta 5Kms.

**Límites:** Los efectos del poder duran mientras se mantenga. Solo puede crearse una Sleipnir al mismo tiempo. Si es destruida, simplemente vuelve al subconsciente del Esper, que puede irse preparando para una retahíla de quejas cuando vuelva a hacer uso de ella.

**Acción:** 1 Acción

### * Tecnoarmadura E.G.O.

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite al Esper crear una manifestación de su Alter Ego, su otro yo, mediante una cristalización de Bioenergía,



*Ilustrado por © Vurs*

en la forma de un exoesqueleto cuya apariencia puede variar desde un traje de piloto a una armadura de aspecto tecnológico, cuya forma y color quedan a decisión del creador. Su peso es nulo. La Tecnoarmadura E.G.O. proporciona una serie de ventajas a su usuario según el coste en PB a elegir entre las siguientes al coste de 1PB cada nivel de cada opción:

*Armadura:* +3 a todas las Armaduras por cada PB.

*Soporte Vital:* +2 a PR RES por PB.

*Soporte Vital:* +1D a PR contra Hemorragia y Envenenamiento, tanto al recibirlos como posteriormente.

*Soporte Vital:* Respiratorio y presurizado. Permite sobrevivir en entornos de vacío, gases tóxicos o acuáticos.

*Soporte Vital:* Temperaturas Extremas Frío/Calor. +1D a PR Congelación o Incineración.

*Soporte Vital:* Conductividad Reducida. +1D a PR contra Shock.

*Sensores:* Diferentes espectros, radar y sonar

*Sensores:* Amplificación Óptica x10. +20 al Efecto de Percepción.

*Sensores:* Amplificación Auditiva x10. +20 al Efecto de Percepción.

**Especialización:** Permite reconfigurar 2 opciones por asalto al coste de 1 Acción Pasiva cada una.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Cada opción elegida debe especificarse, aunque puede reconfigurarse al coste de 1 Acción cada opción, máximo una por asalto. Las temperaturas extremas se refieren a condiciones climáticas naturales, un baño en la lava de un volcán es igual de letal.

**Acción:** 1 Acción

### * Tecnoarmamento E.G.O.

**Tipo:** Tecnomentat **Clase:** Sobrenatural

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este poder permite al Esper crear una manifestación de su Alter Ego, su otro yo, mediante una cristalización de Bioenergía, en la forma de un arma a distancia cuya apariencia puede variar de un gigantesco cañón a unos simples guantes aspecto hi-tech. Su peso es nulo. El Tecnoarmamento E.G.O. proporciona una serie de ventajas a su usuario según el coste en PB a elegir entre:

| | |
|---|---|
| *Elemental* | *Encantado* |
| *Fijar Objetivo* | *Gauss* |
| *Incremento de Daño (dist)* | *Cadencia* |

**Especialización:** Un segundo elemento / Añade la opción *Rágafa (completa)*.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El ataque se efectuará mediante la habilidad Arma Sobrenatural o Armas de Fuego, a elección del usuario, aplicando las Tablas adecuadas para ello. El arma posee una Cadencia de 1 a no ser que se escoja Cadencia, su tipo de daño es Balístico y su Daño base es 3L3.

**Acción:** 2 Acciones

### * Telepatía

**Tipo:** Psicomentat **Clase:** Mental

**Coste:** 1 PB por minuto y objetivo

**Efecto:** Este poder permite al Esper transmitir sus pensamientos o recibir los ajenos, aunque no es tan potente como para poder acceder a la fuerza a los pensamientos o recuerdos de los demás. Más bien, lo que hace es abrir un canal de comunicación consciente que permite proyectar pensamientos.

Una vez establecido el lazo, la distancia es irrelevante (aunque campos eléctricos o magnéticos pueden provocar interferencias). En combate, permite comunicar estrategias sin ser oídos, proporcionando una ventaja táctica que incrementa en +20 la habilidad de Liderazgo.

**Especialización:** +1 Objetivo.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible escoger un bonificador de Liderazgo diferente cada asalto.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

### * Transporte Espacial Instantáneo (T.E.I.)

**Tipo:** Psicomentat/Tecnomentat **Clase:** Físico

**Coste:** Variable

**Efecto:** Este Talento permite al Esper transportarse a sí mismo o a aquellos objetos que toque de forma instantánea a otro lugar designado dentro del área de alcance del poder, sin tener en cuenta obstáculos, barreras o limitación por movimiento. El Esper ha de tener una idea clara del punto de destino, de no ser así T.E.I. no funcionará. Cualquier Estado Alterado que pueda afectar a su concentración, como puede ser Alucinaciones, Dolor y Shock, le incapacitará para utilizar el T.E.I. hasta que se sobreponga. Solo pueden ser transportados elementos completos o partes de ellos; así, no es posible teleportar una cabeza de un enemigo, pero si podría ser transportada la puerta de un vehículo. Existen dos formas básicas de Transporte Espacial Instantáneo, Los Psicomentat son afines a Teleportación y los Tecnomentat a Exoportación.

*Teleportación:* Permite al Psicomentat transportar su propia masa más un peso combinado que no supere 10 Kg. a una distancia de 20 metros por PB empleado. Además, esta capacidad aumenta la reacción del usuario, incrementando su Iniciativa en +1 por PB empleado. Requiere 1 Acción Activa. Su segunda capacidad es un efecto de exoportación limitada que permite al Esper transportar una cantidad de materia inerte equivalente a 25 Kg. por PB hasta un máximo de su MEN, no siendo necesario que él mismo se teleporte. Este uso requiere 1 Acción Activa. Por 1PF podrá transportar hasta 100 Kg. por punto de MEN. Este efecto sigue requiriendo tocar el objetivo.

*Exoportación*: Permite transportar cuerpos inorgánicos/orgánicos con un peso compartido máximo de 1 Tonelada/50 Kgs. por PB a una distancia horizontal no superior a 50 metros o vertical de hasta 10 metros, aunque es posible emplear PB extra para aumentar la distancia a razón de 2PB por cada 50/10 metros adicionales. Este poder requiere de 1 Acción Activa por PB empleado entre todas sus opciones. Este proceso podría superar las Acciones que posee el Esper en un asalto, con lo que deberá usar más de un asalto para acumular las suficientes. Un Exoportador que utilice este poder para transportarse se considera que no posee Teleportación para definir los efectos que sufrirá.

El poder de T.E.I. es traumático cuando se emplea en criaturas vivas sin capacidad propia de Teleportación, causándoles el Estado Alterado de *Aturdimiento+*. Adicionalmente puede suceder que una criatura que se transporte quede atrapada, intencionadamente o no, dentro de un objeto material. Esto no la matará, simplemente será desplazada hasta una localizacion libre cercana, requiriendo una PR RES30 y sufriendo tanto daño como puntos por los que falle. Un objetivo involuntario puede evitar ser Teleportado o Exoportado si posee Des. Sobrenatural 20 o superior realizando una PR VOL15.

**Especialización:** Escoge una de las tres siguientes:

***Teleportación Ofensiva Balística:*** Ambos usuarios de T.E.I. pueden usar esta capacidad, que les permite transportar objetos tocados dentro de un objetivo, considerándose ataques a distancia sobrenaturales. Este ataque ignorará cualquier tipo de Armadura no sobrenatural. Las criaturas que sean Inmateriales son inmunes al daño causado por este poder. Atacar de esta forma requiere una visión clara del objetivo y una tirada de Armas Arrojadizas o Arma Sobrenatural. El daño del ataque es 4L2 de tipo Balístico (modificable por Favorito en Arma Sobrenatural o Arrojadizas), considerándose un ataque a distancia en cuanto a los modificadores aplicables. Es posible atacar a varios objetivos a la vez, pero la PDA se reducirá en -10 por objetivo (máximo tantos como PB) y se requerirá de 1 Acción Activa por oponente extra. Un exoportador podrá teleportar objetos grandes como coches, considerándose un ataque en área que causará 5L3 (imposible de modificar). Requiere 1 Acción Activa.

***Teleportación Ofensiva Invasiva:*** Es posible usar Transporte Espacial Instantáneo mediante el toque al objetivo para intentar arrancar materia de él. Este tipo de ataque requiere poder tocar al objetivo mediante un ataque por Pelea o Artes marciales pudiendo ser bloqueado o esquivado de forma normal. Si impacta causa una cantidad de 1L1 por PB sin modificación alguna. El daño es de Tipo Físico que ignora tanto Armadura como Aguante. Como extra, el ataque provoca *Dolor+*. Requiere 2 Acciones Activas.

***Teleportación Defensiva:*** Permite interponer objetos para obtener cobertura en caso de la Exoportación o quitarse de en medio para el usuario de Teleportación. La defensa se efectuará por Armas arrojadizas, Arma Sobrenatural, Artes Marciales o Pelea, costando 1 Acción Activa cada defensa.

**Límite:** Los poderes de Interferencia, cualquier clase de Kekkai y los campos energéticos bloquean este poder, causando un fallo de teleportación de forma automática. Un sujeto bajo Alucinaciones, *Dolor, Shock* o cualquier estado que afecte a su capacidad de concentración no puede emplear este poder.

**Acción:** Variable.

## ONMYODO

Los Onmyoji se han enfrentado con los Akuma desde tiempos inmemoriales. Con el paso del tiempo, y tras sufrir algunos reveses, dejaron de estar dispersos en pequeños clanes por toda Asia y comenzaron a compartir conocimientos, estableciendo cinco templos principales, donde crearon centros de entrenamiento para las futuras generaciones. Los centros tradicionales de los clanes fueron cayendo en desuso con el tiempo, aunque algunas de las antiguas familias han sobrevivido hasta la actualidad. El Onmyodo es la disciplina en la que cualquier aspirante a enfrentarse con los Akuma debe alcanzar la maestría. Se compone de una serie de conocimientos de Ocultismo, Ciencias Naturales y Medicina china con influencias de taoísmo, budismo y sintoísmo, además de algunas prácticas adivinatorias. Los personajes Onmyoji pertenecen a la casta de los guerreros (*Kannushi*), siendo expertos en artes marciales y uso de Ofuda o sellos de combate. En el Libro del DJ hay mucha más información acerca de todo lo referente al Onmyodo.

## SHIKIGAMI

Cuando un Deshi, o aprendiz de Onmyoji, termina su aprendizaje y es considerado digno, deja de ser un discípulo y se convierte en un miembro de la orden. Entonces tiene lugar un ritual mediante el cual se encierra la esencia de un Akuma capturado para la ocasión en el interior de un objeto, comúnmente un arma. Este ritual es realizado por los Kekkaishi, los especialistas en barreras y sellos, resultando una experiencia aterradora para el Deshi.

A partir de ese momento, el Akuma queda sellado por medio de la esencia vital del nuevo Onmyoji, y se establece un vínculo que le permite extraer la energía del demonio. Mientras el Onmyoji disponga del objeto y esté en contacto físico con él, dispondrá de una serie de beneficios, además de una fuente de energía sobrenatural para realizar Ofuda, una clase especial de sellos de Onmyodo. A cambio, el Onmyoji alimentará al Shikigami con su energía espiritual. Pero, en ocasiones, el Akuma elegido es más poderoso de lo esperado, por lo que el discípulo se encuentra con una excepcional resistencia para la que no estaba preparado, con lo que el Akuma queda sellado de forma defectuosa, aunque la ceremonia se considera un éxito.

**TABLA 5.1 DEFECTOS DEL SELLO**

| Tirada | Defecto | Descripción |
|---|---|---|
| 1 | Sello ligado a Emoción | Cuando el personaje se deja llevar por un tipo de emoción en particular el Shikigami intenta devorar su alma. Las reacciones leves como risas, gritos o similares se consideran obligan a una PR VOL10, las fuertes como la ira o carcajadas exigen una PR VOL15, perdiendo temporalmente 1 punto de Alma por asalto en caso de fallo, hasta que el Onmyoji sea capaz de pasar la tirada. Se recomienda tener en cuenta la diferencia entre el personaje y el jugador, por lo que reírse de un comentario fuera de partida no sería una trasgresión, pero el que un jugador comience a echarle una bronca a gritos a otro sí que lo sería. Ante todo ecuanimidad. |
| 2 | Sello ligado a Tacto | Cualquiera que toque el objeto del Shikigami se verá poseído inmediatamente por él. El Onmyoji puede volver a encerrarlo recuperando el objeto y haciendo una PR VOL10. Los Akuma son inmunes a este efecto. |
| 3 | Sello ligado a Sangre | Para utilizar el Sello deberá utilizar sangre (1PG) que recuperará tras 8 horas (o 1 de meditación). Siempre que utilice un Ofuda, deberá hacer el sacrificio de sangre para dibujar los sutra sobre la palma de su mano. A cambio no necesitará materiales para ejecutar Ofuda. |
| 4 | Sello ligado a Voluntad | Para utilizar el Sello durante una escena deberá hacer una PR VOL10. Un fallo implicará que ese asalto no puede abrirlo. |
| 5 | Sello opuesto a Elemento | El Elemento Prohibido del Onmyoji es también la Debilidad del Akuma sellado en su Shikigami. Esto provoca que el personaje reciba una Debilidad menor a dicho Elemento. |
| 6 | Sello ligado a Defecto | El Sello no puede abrirse en su totalidad en ciertas situaciones no demasiado comunes como en la oscuridad total, bajo el agua, en el aire, dentro de Kekkai... a elección del jugador. En esas circunstancias, la puntuación de Sello se reduce a la mitad. |
| 7 | Sello Extenuante | El Shikigami se alimenta no solo de la energía Ki del Onmyoji, sino de sus reservas de energía interna. Tras cada escena que haya usado el Sello, deberá hacer una PR RES10 si lo ha usado menos asaltos que su RES o PR RES15 si lo ha usado durante más tiempo. Si falla perderá 1PF. |
| 8 | Sello de Cierre Extremo | Para poder ejercer la Transformación Espiritual el jugador necesita una PR VOL10+Sello. Un fallo implicará que ese asalto no puede ejecutarla. |
| 9 | Sello de Cierre Imperfecto | Para poder cancelar la Transformación Espiritual, el jugador necesita una PR VOL10+Sello. Un fallo implicará que ese asalto no puede cancelarla. |
| 0 | Defecto Menor | Un tabú como no poder comer carne, solo dormir en el suelo, no tomar alcohol, o bien alguna marca física como ojos de diferente color, orejas ligeramente puntiagudas, o psíquica como algun tipo de incapacidad para desarrollar algún tipo de emoción como imposibilidad de comprenderla. La elección es del jugador. |

El Shikigami ***posee un Sello inicial de 1, que el jugador podrá incrementar con los puntos de Características*** y, en última instancia, ***tirando en la tabla de Defectos del Sello un máximo de dos veces, lo cual incrementara el Sello del Shikigami en 1 (máximo 4) por cada tirada realizada***.

Los Defectos de Sello representan un Akuma muy poderoso que provocó problemas al sellarlo con el espíritu del personaje Onmyoji y, por lo tanto, el Sello resultó imperfecto. Una vez decidido cuantos Defectos del Sello se tirarán, se hace y se eleva el Sello en esa puntuación.

Ahora sabemos la puntuación de Sello del Onmyoji. ***Si el jugador desea que el personaje sea Usuario de Kidou***, o sea, que pueda aprender y lanzar hechizos, ***debe reducir su puntuación de Sello en -1***. El tiempo dedicado al aprendizaje impide al personaje controlar un demonio más poderoso, aunque a cambio recibirá una serie de ventajas bastante considerable.

Por otra parte, el Onmyoji obtiene ciertos beneficios sobrenaturales del Vínculo, que sirven para convertir su Shikigami en una preciada posesión. Para saber cuáles son, se deben invertir los puntos de Sello del Shikigami en la siguiente Tabla. Cada efecto tiene su coste. ***Las bonificaciones, de ser escogidas en dos ocasiones, no pueden acumularse.*** Por ejemplo, si se cogen dos puntos en Características, no podrán asignarse a la misma. Si se coge +1 Acción, ya no podrá elegirse +1 Total de Acción. ***Todos estos beneficios se consideran sobrenaturales, por lo que nunca se aplicarán junto con otros efectos sobrenaturales.*** Si se posee +1L0 Daño y se usa un Ofuda que proporcione +1L1, solo se aplicará el último por ser mayor. Adquirir estos bonos no consume los puntos de Sello.

**Tabla 5.2 Beneficios Sobrenaturales del Vínculo**

| Coste | Efectos a elegir |
|---|---|
| 1 | **+2 Ini, +1 Total de Acción, +2 al total de Daño (arma), +2 a una Potencia de Hechizo, +2 a una Armadura (F o B), +5 Ki.** |
| 2 | **+1 punto en una Característica física (Límite 4), +1d Ini, +1 Acción, +Sello a una Potencia de Hechizo, +2 a las Armaduras (F y B), +1 al Aguante, +1L0 Daño (arma), +10 Ki.** |
| 3 | **+1D al Pozo, +1d Ini y +1 Acción, +4 a todas las Potencias de Hechizo, +2 a todas las Armaduras, +20 Ki.** |

Lo último que deberemos saber del Shikigami es su nombre. El Onmyoji puede hablar con él y darle órdenes, aunque su relación no tiene nada de camaradería, sino que es más parecida a un amo y un esclavo. El poder del Sello obliga a la esencia del Akuma prisionero a colaborar. La mayor parte de los Onmyoji limitan su trato con su Shikigami a usarlo como una herramienta, aunque unos pocos intentan mantener una relación algo más personal con él, algo muy peligroso teniendo en cuenta que el fin último de cualquier Shikigami es la posesión del cuerpo de su dueño.

## Energía Vital: Poderes Ki

El Shikigami es un arma poderosa, pero necesita ser alimentada. Los Onmyoji, gracias a su estricto entrenamiento, disponen de una reserva de energía interna que no es sino su esencia vital, mucho más poderosa que la de un humano normal, y que pueden utilizar tanto para potenciar sus acciones como para alimentar al Shikigami.

**Alimentación.** Cuando un Onmyoji accede al poder del Shikigami, cada vez que se enderecen las cartas de Sello se deberá sacrificar un punto de Ki para saciarlo. No es obligatorio alimentar al Shikigami de esta manera, pero no hacerlo supondrá el que pase al estado de Hambriento, obligando a una Tirada de Control a final de asalto. Si se falla esta tirada, el Akuma devorará 1 punto de Alma del Onmyoji de forma permanente. Si se logra, el Akuma se debilitará y la puntuación de Sello bajará en -1 hasta que se le alimente, bajando la puntuación del Onmyoji en 1 durante 24 horas, pudiendo enderezar el Sello. Si se repite este proceso, el Akuma no bajará de Sello 1, pero el Alma del personaje puede llegar a 0. En ese momento, ambos serán consumidos.

Obviamente estarás pensando: ¿Qué es lo que puede hacerse con este poder? Un Onmyoji tiene varios usos para su Poder Ki, desde alimentar a su Shikigami, hasta potenciar sus habilidades, pasando por su mayor arma, la *Transformación Espiritual*.

En primer lugar nos centraremos en sus Poderes Básicos. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

**Enfocar Ki.** Mediante el enfoque de su energía interna a través de un grito, el Onmyoji recibe unos bonos sobrenaturales de +10PDA y +0L1 al daño de sus artes marciales o de su arma, o bien incrementa en +3 su Potencia de Hechizo y +0L1 el daño para cualquier conjuro Kidou de tipo Onmyoji. El coste de esta capacidad es de 1PF y 5 puntos de Ki.

**Flujo de Energía.** La segunda posibilidad de uso del Poder Ki es controlar el flujo de energía por el cuerpo, eliminando el dolor y potenciando la curación. Mediante el gasto de un punto de Ki por asalto, las penalizaciones por heridas no tendrán lugar y regenerará tantos PG como su RES, a los que se añadirá el Bono a Curación.

**Incrementar Efecto.** Antes de efectuar una tirada, un Onmyoji puede declarar que usará Poder Ki para incrementar el efecto de la misma en una puntuación igual al triple de los puntos empleados en el caso de las habilidades de conocimiento o del doble en el caso de las habilidades físicas. Las habilidades de relación o de combate no son afectadas por esta capacidad. No hay límite a la cantidad de Ki utilizable de esta forma.

**Resistencia Espiritual.** Mediante el uso de su Poder Ki, el Onmyoji puede aumentar el Efecto de cualquier Prueba de Resistencia contra efectos dañinos en +1 por cada punto empleado. El límite que puede aplicar en cada tirada es igual a la Característica con la que se efectuará el chequeo.

**Transferencia de Ki:** Tocando con los dedos índice y corazón la frente de otro ser vivo, un Onmyoji puede transferirle parte de su esencia vital, ya sea para alimentar sus poderes o para salvar a un humano cuya energía espiritual haya sido drenada. Se pueden insuflar tantos puntos de Ki por asalto como la VOL del Onmyoji.

## Transformación Espiritual

Además de todas estas ventajas, el Onmyoji dispone de una habilidad especial que le permite utilizar un arma con la que exterminar a cualquier Akuma con el que se enfrente: la Transformación Espiritual, con la que abre parcialmente el Sello de su Shikigami para transformarse en una temible máquina de destrucción durante una cantidad de tiempo limitada.

Al abrir el Sello, libera el elemento Yang del Akuma y lo une al suyo propio, usando el elemento Yin de su espíritu para darle forma y retenerlo. El aspecto físico y visual de la Transformación queda a elección del jugador, y debería ser algo realmente vistoso. Algunos ejemplos serían: la creación de un arma de energía sobrenatural que deja una estela de chispas a su paso mientras el cuerpo del personaje es recorrido por descargas de energía sobrenatural que agitan sus ropas, la aparición de una armadura dorada de intrincado diseño que deslumbra a los seres malignos, un cambio completo de aspecto con indumentaria de aspecto arcaico y armas de luz pura, la aparición de un espíritu guardián saliendo del cuerpo del personaje con forma de bestia mítica que combatirá mientras el cuerpo del personaje queda flotando completamente intangible (a todos los efectos, dañar al espíritu guardián es dañar al personaje) o la aparición de tatuajes que se mueven sobre la pieldel personaje y que le proporcionan los beneficios de la Transformación.

Cualquier elección será aprobada por el Director de Juego, siempre que considere que es lo suficientemente espectacular o visualmente interesante. En cuanto a los beneficios de la Transformación, el Onmyoji dispondrá de un incremento de +1D a su Pozo, así como una de las siguientes ventajas:

***Defensa Demoníaca:*** Proporciona una reducción de todos los daños de ataques de fuente Akuma (cualquier tipo de poder o capacidad sobrenatural demoníaca) a la mitad, tras restar Armadura.

***Espíritu de Combate:*** Proporciona un incremento natural de +1 Acción, así como un +10 a PDA y PDD, +1L0 al Daño y una Regeneración automática de Sello PG por asalto.

***Forma Elemental:*** El personaje transforma su cuerpo en una forma semielemental que le permite causar daño Sobrenatural/Elemental/Maldito según su Kami Guardián más el Estado Alterado correspondiente, así como ganar una Armadura Elemental de 30 contra dicho elemento.

***Guardián Violento:*** Los Ofuda de Elemento Guardián causarán automáticamente +1L1 contra oponentes Akuma. Los Ofuda cuyo Elemento sea el Guardián del Onmyoji no se verán penalizados por la Transformación Espiritual. Además, la Potencia de Hechizo ligada al Guardián aumenta en 5.

***Perdición Demoníaca:*** Proporciona un incremento de +1L1 e ignora 2 puntos de Aguante contra oponentes Akuma. No se aplica con hechizos u Ofuda, solo con ataques físicos.

El lado oscuro de la Transformación es que el elemento Yang del Shikigami devorará rápidamente la energía espiritual del Onmyoji, a razón de 2 puntos de Ki por turno. Esto limita el tiempo que un Onmyoji puede permanecer transformado. Al cerrar la Transformación se consumirán 5PF. En el caso de que el Onmyoji traspase el tiempo límite, llegando a 0 puntos de Ki, podrá seguir utilizando las reservas del Shikigami para mantenerse transformado. Esto es extremadamente arriesgado, ya que el Shikigami empezará a consumirse al no poder alimentarse de la energía vital del Onmyoji y, como consecuencia, se rebelará. Al haber consumido el Onmyoji todas sus reservas de energía espiritual, las cadenas de elemento Yin que atan al Shikigami y evitan que rompa totalmente el Sello pueden quebrarse. Cada asalto, el Shikigami intentara poseer al Onmyoji, obligándolo a una Tirada de Control bajo las mismas reglas expuestas anteriormente en el epígrafe Alimentación.

Durante la Transformación podrá beneficiarse de aquellos Ofuda que se encuentren activos e incluso invocarlos, aunque tendrá que pagar 1 punto de Ki por cada nivel de Sello que gire mientras permanezca transformado.

## ONMYODO: OFUDA

Un Onmyoji entrenado en las artes ocultas del Onmyodo puede utilizar una serie de invocaciones para lograr multitud de efectos sobrenaturales con los que enfrentarse a los peligrosos seres a los que persigue. Pese a sus poderosas armas sobrenaturales y su riguroso entrenamiento físico, el Onmyoji sigue siendo humano y para estar a la altura de las circunstancias necesita unas herramientas con las que dañar o debilitar a los Akuma. Estas herramientas son los Ofuda.

Los Ofuda son una forma de acumular la energía sobrenatural de los Akuma y utilizarla de una forma parecida a como ellos la usan en los mundos que han conquistado. Los Akuma no pueden usar sus energías sobrenaturales hasta comprender a la perfección cuáles son las leyes metafísicas del mundo en el que han entrado. La Orden de los Onmyoji ha logrado, mediante el estudio y el uso de la adivinación, descifrar estos principios metafísicos, creando un método para volver las armas de los Akuma contra ellos mismos: los sellos Onmyodo llamados Ofuda.

Para activarlos, el ejecutante utilizará la energía sobrenatural Akuma de su Shikigami (que funciona exactamente igual que el Sello de un Akuma), así como un Ofuda (una tira de papel con una serie de sutra o símbolos, que habrás visto en multitud de animes) donde enfocar dicha energía y a continuación pronunciará un mantra para canalizarla y transformarla mediante su voluntad.

Según la cantidad de energía Akuma que utilice, el efecto del Ofuda será mayor o menor. Dado que hay que girar los Sellos del Shikigami, usar Ofuda obliga a alimentarlo, debiendo de gastar un punto de Ki por asalto. Un mismo Onmyoji no puede mantener activos más Ofuda a la vez que su MEN, debiendo usar Acciones Pasivas para mantenerlos (al contrario que los poderes Akuma o Esper, una Acción Pasiva por cada Ofuda que esté activo).

Para atacar con un Ofuda, se usará ***Pelea o Artes Marciales en cuerpo a cuerpo o Arma Sobrenatural a distancia***. Es posible hacer ambas cosas con Pelea/Artes Marciales mediante la adquisición de la Tabla de Combate de Onmyodo.

Un personaje podrá utilizar cualquier tipo de papel o tela para crear los Ofuda, así como cualquier pigmento, tinta o incluso sangre. Algunos Onmyoji que fallaron al atar debidamente a su Shikigami no necesitan usar materiales para ejecutar un Ofuda. Normalmente se hacen un corte en un dedo y usan su sangre demoníaca para dibujar los sutra en la palma de su mano, para lograr el efecto deseado.

Los Ofuda están catalogados como mayores o menores, dependiendo del elemento guardián que haya escogido el Onmyoji. Cada uno de los elementos tiene una afinidad mayor hacia ciertos poderes, menor hacia otros y nula en unos pocos por lo que la elección definirá en gran medida los poderes del Onmyoji.

Un personaje posee una serie de Ofuda iniciales dependiendo de si su entrenamiento se ha limitado al Onmyodo o han seguido la senda del Kidou.

| | |
|---|---|
| ***Guerreros Kannushi*** | ***2 Ofuda mayores más 1 afín/menor*** |
| ***Usuarios de Kidou*** | ***1 Ofuda mayor más 1 afín/menor*** |

Un Onmyoji no puede disponer de una cantidad de Ofuda afines o menores, que supere al doble de sus Ofuda mayores. Los Ofuda están divididos por elementos. Según el elemento al que sea afín el Onmyoji, podrá adquirir unos u otros. Los cinco elementos utilizados en el Onmyodo son madera, tierra, agua, fuego y metal. Según las filosofías desarrolladas desde la antigüedad unos elementos engendran otros, ya que la madera nutre el fuego, el fuego genera tierra a través de las cenizas, la tierra encierra la base del metal, el metal es el recipiente del agua y el agua alimenta la madera. Esto define qué elementos son afines. Por otra parte, unos elementos pueden destruir otros, ejerciendo una dominación de la siguiente manera: la madera retiene la tierra, la tierra contiene el agua, el agua apaga el fuego, el fuego funde el metal y el metal corta la madera. Por lo tanto, cada elemento tiene un elemento que lo domina y que, por lo tanto, es su opuesto, o su elemento prohibido.

A continuación describiremos los diferentes tipos de Ofuda, usando como guía los siguientes parámetros:

**Nombre:** El nombre por el que se denomina dicho Ofuda.

**Elemento:** El elemento guardián de dicho Ofuda, con el que no tiene límite a la hora de girar Sellos de su Shikigami para aumentar sus efectos. Los demás elementos están limitados a 2, con la excepción del Elemento Prohibido y el Elemento Afín.

**Elemento Afín:** El Elemento que genera al del Ofuda, cuyos seguidores pueden utilizarlo a un nivel de 3.

**Elemento Prohibido:** El Elemento que domina al del Ofuda, a cuyos seguidores se les niega la posibilidad de utilizarlo.

**Clase:** La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales los que afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales los que crean una forma de ataque o de defensa de energía espiritual o elemental.

**Efecto:** Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

**Duración:** La duración del Ofuda. Si es superior a un asalto, tendrá lugar sin mantener girado el Sello, al coste de una Acción Pasiva.

**Acción:** La cantidad de Acciones requeridas por el uso del Ofuda.

**Incrementos:** Los efectos que se obtienen al girar Sellos extra.

## LISTA DE OFUDA

### * Abanico

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra
**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una nube de humo, transformándose en un abanico de plumas de grulla. Agitando el abanico, lo cual cuesta 1 Acción, el Onmyoji podrá apagar 1 rango de Incineración de un objetivo, barrer los gases nocivos en una zona de VOL metros a su alrededor, incrementar en +Sello metros los saltos o ignorar los penalizadores a la defensa de los ataques en área de tipo explosivo.

**Duración:** 1 asalto. **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento eleva la duración en un asalto.

### * Alma

**Elemento:** Fuego **Elemento Afín:** Madera
**Elemento Prohibido:** Agua **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego fantasmal de color rojo incandescente. Tras eso se lo traga o se lo hace tragar a su objetivo (que tiene que estar al alcance de toque, no es posible arrojarlo). El Ofuda causa que el Alma del personaje se expanda, aumentando el total de Daño de cualquier ataque cuerpo a cuerpo en +Alma/2. Además, suma un +5 a cualquier intento de atravesar un Kekkai que no sea Elemento Agua.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento permite afectar a un objetivo extra requiriendo una Acción extra.

### * Byakko no Hoshi

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra
**Elemento Prohibido:** El resto
**Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una lluvia de chispas blancas, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando un incremento de +1 al total de Daño de sus ataques físicos cuerpo a cuerpo y puede utilizarse para proporcionar al arma de un objetivo +1L0 (si es metálica al menos parcialmente) durante todo el asalto, aunque esto extingue el fuego fatuo. En este caso, solo puede usarse uno sobre un objetivo. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.

**Duración:** VOL asaltos o hasta su uso
**Acción:** 2 Acciones
**Incrementos:** Cada incremento hace aparecer un fuego fatuo extra.

### * Cielo

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra
**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire donde se transforma en una lluvia de chispas rojizas que caen sobre él. A partir de ese momento, la ley de la gravedad queda anulada en cierto grado para el Onmyoji, que puede caminar o correr por las paredes o por el aire. Si la duración del Ofuda se agota, el Onmyoji cae al suelo. Mientras corre por el aire, el Onmyoji se moverá de una forma bastante limitada, muy al estilo de las antiguas películas chinas, requiriendo una acción pasiva para cambiar de dirección como si se impulsase.

**Duración:** 1 asalto **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento aumenta la duración en un asalto o cada dos suman +1 a Movimiento.

### * Contención

**Elemento:** Agua **Elemento Afín:** Metal
**Elemento Prohibido:** Tierra **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva rojo mientras arde con unas llamas anaranjadas. Tras eso lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este potente Ofuda rompe temporalmente la conexión del Akuma con su poder, reduciendo en 1 la POT o el Sello del Akuma, lo cual limita lo que puede hacer con sus poderes (el Onmyoji escoge qué poder resulta reducido o bloqueado, pero solo entre los que conozca). Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, aplicándose solo la mayor.

**Duración:** 1 asalto **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento aumenta en 1 asalto la duración o en 1 la reducción (esto último requiere 2 incrementos).

### * Desenvaine

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra
**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego blanco y lo arroja al suelo, donde se transforma en un arma que flota ante él para que la utilice. El arma puede ser manejada por Cuerpo a Cuerpo o Combate Armado y provoca siempre daño Maldito. Los Ofuda de Forma no incrementan los efectos del daño Maldito. Sus estadísticas son las del arma elegida por el Onmyoji.

**Duración:** 1 asalto **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento suma la +1 asalto a la duración.

### * Drenaje

**Elemento:** Fuego
**Elemento Afín:** Madera
**Elemento Prohibido:** Agua
**Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego fantasmal de color rojo incandescente. Tras hacer esto, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, cambia a un tono dorado antes de desaparecer en una lluvia de chispas escarlata. Este Ofuda drena VOL puntos de la fuente de Poder de su objetivo de forma automática, haciendo que se desvanezca inofensivamente en el aire.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento añade +2 a la potencia del drenaje.

### * Elemento Guardián

**Elemento:** El guardián del Onmyoji
**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en una explosión luminosa convocando una energía sobrenatural con la forma del elemento ligado al guardián, cuyo aspecto es a elección del jugador. El daño del ataque es 3L3, Sobrenatural/Elemental según el Kami Guardián. Es posible emplearlo dentro de un combo, y esto hará que todo el ataque se considere Sobrenatural/Elemental, además de sumar +1L1 al daño que el combo cause. En este último caso no podrá usarse Área.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 2 Acciones
**Incrementos:** Cada incremento suma 1 metro al Área del ataque o +1L0 al Daño.

### * Elemento Protector

**Elemento:** El guardián del Onmyoji
**Elemento Prohibido:** El resto
**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el

Ilustrado por © Eudetenis

Ofuda se multiplique según abandona su mano y forme una estrella de 5 puntas en el aire frente a él. En ese momento invoca el nombre de su guardián, haciendo que el pentáculo se inunde del elemento ligado al guardián, creando una barrera sobrenatural (Kekkai) de 2x2 metros que le protegerá a él y a cuantos tras él se oculten, reduciendo el Daño de los ataques que traspasen la barrera basados en el Elemento en cuestión en -0L1 y los basados en los demás en -1L0, lo cual incluye cualquier tipo de agresión. Los ataques basados en el Elemento Prohibido ignorarán la protección. La barrera solo protege hacia el lado que sea orientada, por lo que el Onmyoji deberá decidir hacia dónde orientarla al crearla. Debido a esto, Elemento Protector es poco útil contra oponentes en cuerpo a cuerpo que pueden rodear la barrera con facilidad.

**Duración:** Un asalto **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Cada incremento aumenta la reducción en la misma cantidad o aumenta el muro en otros 2 metros de ancho. Este Ofuda es de fácil invocación, pudiendo ejecutarse incluso si se pierde la Ini por tantos puntos como los REF del Onmyoji.

### * Escudo

**Elemento:** Todos

**Elemento Prohibido:** Ninguno **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se multiplique según abandona su mano y forme una estrella de 5 puntas en el aire frente a él. A partir de ese momento, el Onmyoji podrá detener con un escudo sobrenatural de su elemento todos los tipos de ataque salvo aquellos basados en su elemento prohibido. Las paradas se efectuarán por Arma Sobrenatural o Artes Marciales, a elección del personaje.




**Duración:** VOL asaltos.

**Acción:** 1 Acción Pasiva

**Incrementos:** Cada uno suma la VOL a la duración o bien otorga una parada extra por asalto (sin consumir 1 Acción Pasiva).

### * Estancamiento

**Elemento:** Agua

**Elemento Afín:** Metal

**Elemento Prohibido:** Tierra **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras brilla con una radiación azul verdosa. Tras eso, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Mientras un Akuma está bajo los efectos de un Ofuda de Estancamiento no puede regenerar PG o recuperar Poder Akuma por medios normales, ya sea alimentación o poderes.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada uno eleva la duración del Ofuda en 1 asalto.

### * Exorcismo

**Elemento**: Fuego **Elemento Afín:** Madera

**Elemento Prohibido:** Agua **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y después lo arroja o golpea con él la frente del Akuma objetivo. Solo funciona con Akuma que estén poseyendo un cuerpo, como los Shikigami descontrolados, Ayakashi o los poderes que afecten o controlen a la mente (por ejemplo, Empatía); no lo hace con aquellos que se han transformado o se encuentran sellados en un cuerpo humano, aunque el Exorcismo puede sellar a un personaje Akuma que haya perdido el control. El agresor debe hacer una tirada enfrentada de su VOL contra la VOL del Onmyoji o será expulsado y, de estar poseyéndolo de forma alguna, recibirá 1D puntos de daño Maldito. Solo se puede intentar un único exorcismo contra el mismo objetivo en la misma escena. El daño producido no se verá incrementado por ninguna Tabla o habilidad. Los Shikigami descontrolados, así como los Akuma de los jugadores, usan su Sello en lugar de VOL. Un Exorcismo destruye a las Marionetas y los Títeres automáticamente en una cantidad igual a los Niveles de Sello empleados.

**Duración:** Instantánea **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** +1 a la tirada del Onmyoji a efectos de la tirada enfrentada contra un objetivo o +1 objetivo.

### * Forma

**Elemento:** Fuego **Elemento Afín:** Madera

**Elemento Prohibido:** Agua **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego plateado que queda en la punta de sus dedos, extendiéndolo después sobre un arma cuerpo a cuerpo o tocando su frente con él. Durante la duración del Ofuda, el arma o las artes marciales del Onmyoji producirán daño Maldito.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento aumenta en un asalto la duración o suma +1L0 al daño del arma o las artes marciales.

### * Fortuna

**Elemento:** Madera

**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una miríada de chispas de fuego dorado con la forma de un zorro, atrayendo sobre el personaje las bendiciones de Inari, que engañará al destino para beneficiar al Onmyoji. Mientras dure el efecto podrá repetir, una vez por asalto, uno de los dados de sus tiradas o de las de uno de sus aliados, sustituyendo el anterior resultado por el nuevo. Nótese que el resultado puede ser mejor, pero también peor.

**Duración:** Un asalto

**Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento incrementa la duración en un asalto.

### * Genbu no Hoshi

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada plateada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando una reducción de -1 a los daños físicos recibidos o bien sacrificar un fuego fatuo, proporcionándole un bono de +1 al Aguante durante un asalto. No es posible acumular más de uno de estos efectos sobre el mismo aliado. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.

**Duración:** VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Cada incremento hace aparecer un fuego fatuo extra.

### * Inari no Hoshi

**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua

**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada dorada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego

*Ilustrado por © Setokakashiluver*

fatuo penda sobre un aliado o que se quede con él. Cada uno cura automáticamente 1PG por asalto y pueden utilizarse para curar a un objetivo una cantidad igual a la VOL del Onmyoji, bajo las reglas de regeneración, aunque esto extingue el fuego fatuo. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior. El límite de fuegos fatuos que pueden curar al mismo objetivo en el mismo asalto va dictado por la RES del blanco.

**Duración:** VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

### * Intuición

**Elemento:** Agua **Elemento Afín:** Metal

**Elemento Prohibido:** Tierra **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras brilla con una radiación azulada. Tras eso se toca la frente con él mientras se concentra en alguna tarea de adivinación, como buscar pistas en la escena de un crimen o elegir un camino. Entonces el Director de Juego hará una tirada con 1D. Si el resultado es 3 o menos, el personaje tendrá una intuición de cómo dirigirse al lugar donde hay una pista, descubrirá un detalle, elegirá un camino. Si la tirada falla, no recibirá intuición alguna. Con un resultado de 0, la adivinación resultará errónea. La adivinación solo puede afectar a aquellas cosas que estén en la presencia del Onmyoji, por lo que no puede usarse para localizar personas u objetos ausentes. A todos los efectos, este Ofuda se considera un Otsuge de Maestría 10 más 5 por Incremento.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 1 Asalto

**Incrementos:** Cada uno aumenta las probabilidades en +1.

### * Kekkai

**Elemento:** Fuego **Elemento Afín:** Madera

**Elemento Prohibido:** Agua **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se multiplique según abandona su mano y empiece a cubrir una zona o recinto, pegándose a las paredes y techos de una forma simétrica y uniforme. Al terminar de cubrir el recinto, cosa que hará a una velocidad de 10 metros por asalto en todas las direcciones, los sutras dibujados en los Ofuda se convertirán en un ojo que se abrirá, desapareciendo en el interior de los muros. En el caso de tratarse de un recinto como una habitación o un edificio, quedarán protegidos los muros exteriores. En el caso de una zona más concreta, debe centrarse en un ser humano o sujeto voluntario y delimitará un área circular desde 1 metro hasta la VOL del Onmyoji, quedando los Ofuda flotando alrededor del protegido.

Ningún Akuma puede atravesar un área sellada (y siempre serán conscientes de que lo está al acercarse a menos de un metro) sin hacer una PR VOL15 bajo las reglas de Kekkai (ver ***pág. 155)***. Un Akuma que no sea capaz de atravesar la barrera, es repelido y recibe tantos puntos de daño Maldito como el doble de la diferencia por la que falló. Si lo logra, no recibe daño alguno, pero el Onmyoji es consciente de que su barrera tiene una brecha y sabe donde se ha producido. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. No puede crearse una barrera en el interior de otra. El daño causado por la barrera no se verá incrementado por ninguna Tabla o habilidad.

**Duración:** Mientras el Onmyoji se encuentre concentrado en la barrera y su Shikigami la mantenga. Esto significa que no puede enderezar los Sellos.

**Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Incrementa la dificultad de la PR en +2.

### * Lanza

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra

**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una llama blanca y la lanza al aire, aplastándola con ambas manos. A partir de ese momento, unos símbolos representando el elemento guardián del Onmyoji aparecen tatuados en el dorso de las mismas, permitiéndole proyectar sus ataques de artes marciales hasta a 10 metros de distancia, recibiendo temporalmente el Parámetro Hemorragia de forma automática. No es posible emplear el Parámetro Circular con este Ofuda.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento aumenta el alcance en 10 metros y el total de daño en +1 o la duración en VOL asaltos.

### * Mano

**Elemento:** Agua **Elemento Afín:** Metal

**Elemento Prohibido:** Tierra **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una llama negra y la lanza al aire, aplastándola con ambas manos. A partir de ese momento, unos símbolos representando el elemento guardián del Onmyoji aparecen tatuados en el dorso de las mismas, convirtiéndolas en un arma que produce Daño Sobrenatural/Físico, aumentando el daño en +1L0. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada 2 incrementos aumentan el daño en +1L0 o cada uno suma la +1 asalto a la duración.

### * Máscara

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** Madera **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas, transformándose en una máscara blanca de cerámica con el aspecto de un zorro de gesto burlón. Cuando el Onmyoji se la ponga, se transformará en otra persona, aunque su estatura y peso no pueden cambiar sustancialmente. Pueden requerirse tiradas de Disfraz para una apariencia en concreto, aunque le es imposible imitar de forma fiable a una persona. Solo puede cambiarse uno de los siguientes aspectos: Ropas, rostro, sexo, complexión. Si recibe daño, la máscara se partirá por la mitad, cayendo de su rostro en dos pedazos y convirtiéndose en un Ofuda roto. El Onmyoji recuperará entonces su apariencia. Si el Onmyoji deja de mantener el poder, también recuperará su aspecto original pero deberá quitarse la máscara como una acción pasiva. Se dice que Genbu robó este secreto de un espíritu zorro maligno.

**Duración:** Mantenido **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento permite un aspecto extra diferente y recibir daño hasta 20PG sin que se rompa la máscara.

### * Mensajero

**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra

**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja al aire, haciendo que se transforme en una paloma blanca que saldrá volando hacia un lugar o persona designado por él. Al llegar, se transformará en un pergamino en el que estará escrito el mensaje que quiera transmitir, que no podrá ser superior a 20 palabras. Este Ofuda era el método de comunicación entre los Onmyoji en la antigüedad, y siguen recurriendo a él hoy en día cuando requieren comunicación segura. Si se mata a la paloma, el mensaje se convertirá en cenizas. El mensajero viajará a una velocidad de 50 Km/h. Sólo un Kekkai puede bloquearle el paso.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 1 Asalto

**Incrementos:** Cada incremento aumenta en 20 en número de palabras del mensaje o su velocidad en 50 Km/h.

### * Multiplicación

**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua

**Elemento Prohibido:** Metal **Clase:** Mental

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras y arroja al aire un Ofuda más otros tantos como Incrementos realice. Los Ofuda se transformarán en duplicados exactos del personaje que se moverán como este desee, aunque no pueden alejarse más de VOLx5 metros

de él. Las imágenes no provocan daño ni pueden recibirlo, ni pueden defenderse aunque poseen una DP igual a la del personaje y no son sólidas, por lo que no pueden interactuar con nada, aunque pueden hablar si el personaje se concentra en ellas. Sólo engañan a la vista, por lo que los sentidos aumentados pueden detectarlas con facilidad. Cuando una imagen es golpeada, se desvanece dejando el Ofuda en su lugar. El Onmyoji puede beneficiarse de un bono de Élite igual al número de imágenes que luchen junto a él.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Cada incremento crea una imagen extra.

### * Ojo del Olvido

**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua

**Elemento Prohibido:** Metal **Clase:** Mental

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en un fuego color jade y lo arroja al aire, donde se abrirá un ojo dorado traslúcido con el iris compuesto por el elemento del guardián del Onmyoji. Todos los humanos que crucen su mirada con el Ojo olvidarán cualquier suceso sobrenatural que hayan presenciado en las últimas 24 horas, racionalizándolo como algo mundano. Por ejemplo, un ataque de un grupo de Akuma sería recordado como un ataque terrorista o, en casos extremos, la mente del humano se cerrará, dejando un espacio "en blanco". El Ojo del Olvido no afecta a los humanos que ya hayan tenido contacto con lo sobrenatural (aunque estos pueden simular que sí lo hace).

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento aumenta el tiempo que puede haber transcurrido en otras 24 horas.

### * Paralización

**Elemento:** Agua **Elemento Afín:** Metal

**Elemento Prohibido:** Tierra **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras arde con unas llamas azuladas. Tras eso lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este Ofuda es temido por todos los Akuma ya que si son afectados por él, se verán prácticamente incapaces de controlar su cuerpo con propiedad. Un Akuma atrapado por este Ofuda pierde -1D de todas sus habilidades de una de las características FUE, REF, MEN o VOL, a decidir por el Onmyoji al crear el Ofuda, además de perder 1 Acción. Así podría encontrarse con dados menos a Arma Sobrenatural o a Cuerpo a Cuerpo. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, utilizándose solo la mayor.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento aumenta la potencia del Ofuda, reduciendo en -1D otro atributo diferente.

### * Piel

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** Madera **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y se lo traga. Su piel se oscurecerá hasta tomar el color de la tierra, proporcionándole una Armadura Física, Balística y Elemental Tierra de 3 y aumentará en +1L0 el Daño de sus ataques naturales. Mientras se encuentra bajo el efecto de Piel, el personaje dispondrá de un +1 para las pruebas de RES.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Aumenta +1 a las PR RES y cada 2 Incrementos proporcionan +1L0 y +3 a las Armaduras listadas.

### * Protección Física

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** Madera **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja a sus pies. Un pentáculo luminoso de color blanco azulado surgirá y una cúpula de energía parecerá rodearlo durante un instante. A partir de ese momento, el personaje recibirá una Armadura +3 de tipo Físico, Balístico o Elemental, a elegir al invocarlo. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. Los ataques de tipo Sobrenatural ignoran los efectos de este Ofuda. Protección Física anula Protección Sobrenatural.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Aumenta la protección en +3 por incremento. Es posible aplicar cada uno en una clase de Armadura.

### * Protección Sobrenatural

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** Madera **Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja a sus pies. Un pentáculo luminoso de color blanco azulado surgirá y una cúpula de energía parecerá rodearlo durante un instante. A partir de ese momento, el personaje reducirá el daño de los ataques de tipo Sobrenatural (incluyendo poderes Esper o Akuma) en -3. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. Protección Sobrenatural anula Protección Física.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones

**Incrementos:** Aumenta la protección en -3 por incremento.

### * Puerta del Demonio

**Elemento:** Tierra **Elemento Afín:** Fuego

**Elemento Prohibido:** Madera **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se oscurezca y entonces lo arroja a sus pies, donde se transformará en un agujero de sombras que se lo tragará, abriéndose a una distancia no superior a 25 metros, expulsándolo. No puede haber paredes entre uno y otro lugar. El movimiento es instantáneo, por lo que no reducirá la Ini del personaje. La Puerta del Demonio no puede trasladar a un personaje a través de obstáculos y se verá bloqueada por Kekkai y el poder Esper Interferencia.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 1 Acción Pasiva

**Incrementos:** Cada incremento aumenta la distancia máxima en 25 metros. Este Ofuda es de fácil invocación por lo que no provoca un penalizador a la Ini por Incrementos.

### * Razón

**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua

**Elemento Prohibido:** Metal **Clase:** Mental

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en un fuego color jade con el que se toca los oídos. A partir de ese momento podrá "escuchar" la motivación básica de cualquier personaje en el que se concentre, aunque no podrá saber si se trata de alguien malvado, un Akuma o un humano normal. Simplemente escuchará un sonido que podrá traducirse en una palabra como "Interés", "Odio", "Agresividad", "Desconfianza", "Engaño" o cualquier palabra que el DJ crea oportuna. Este Ofuda también es conocido como Sonido del Alma. La Razón también proporciona cierta ventaja en combate, "escuchando" los flujos de agresividad del adversario y proporcionando una bonificación al resultado de la tirada de Defensa del Onmyoji de +10 que se reduce en -1 por cada 10 puntos de Frialdad que posea el oponente.

**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

**Incrementos:** Cada incremento aumenta el número de objetivos que puede "escuchar" en 1.

### * Restablecimiento

**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua

**Elemento Prohibido:** Metal **Clase:** Físico

**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego verdoso, para después ponerlo sobre la herida que quiere sanar. Inmediatamente el fuego parecerá devorar la herida, sanando 1D PG de forma instantánea, bajo las reglas de regeneración. Otra opción de este Ofuda es eliminar un Estado Alterado (excepto Incineración y Fatiga) requiriendo 1 Incremento por cada + que posea.

**Duración:** Instantáneo **Acción:** 3 Acciones
**Incrementos:** Cada incremento aumenta la curación en +2 o permite afectar a otro objetivo curándole 1D.

*** Restricción**
**Elemento:** Metal **Elemento Afín:** Tierra
**Elemento Prohibido:** Fuego **Clase:** Físico
**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras arde con unas llamas plateadas. Tras eso, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este Ofuda restringe los movimientos del Akuma, alterando los canales de energía de su elemento Yang, lo cual altera su control sobre el cuerpo que ocupa cuando intenta acciones agresivas, provocándole un penalizador de -10 a su PDA. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor.
**Duración:** 1 asalto (hasta la acción del siguiente asalto)
**Acción:** 1 Acción
**Incrementos:** Cada incremento aumenta la duración en 1 asalto o modifica en otro -5 asu PDA.

*** Seiryu no Hoshi**
**Elemento:** Agua **Elemento Afín:** Metal
**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Físico
**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada azulada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea, puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando un bono de +1 a sus PR o, de desearlo el beneficiario, un +5 a una PR determinada dentro de su duración, lo cual extingue el fuego fatuo (no es posible utilizar más de un fuego fatuo de esta forma al mismo tiempo). Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.
**Duración:** VOL asaltos o hasta su uso. **Acción:** 2 Acciones
**Incrementos:** Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

*** Suzaku no Hoshi**
**Elemento:** Fuego **Elemento Afín:** Madera
**Elemento Prohibido:** El resto **Clase:** Físico
**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada carmesí, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea, puede hacer que un fuego fatuo ataque a un oponente, al coste de 1 Acción Pasiva, para un daño de 1L1 de Elemento Fuego, lo cual lo extingue. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior. En el caso de atacar a un mismo objetivo se resolverán todos por el mismo ataque y la misma parada, añadiendo +3 al total de Daño por cada fuego fatuo, y requiriendo una Acción pasiva extra por fuego. El ataque se aplicará por Arma Sobrenatural.
**Duración:** VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones
**Incrementos:** Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

*** Verdad**
**Elemento:** Madera **Elemento Afín:** Agua
**Elemento Prohibido:** Metal **Clase:** Físico
**Efecto:** El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego dorado y se toca con él la frente. Un tercer ojo de brillante pupila dorada se abrirá, otorgando nuevas formas de percepción al Onmyoji. Ningún poder Akuma de invisibilidad o ilusión podrá engañar al Onmyoji mientras el tercer ojo permanezca abierto, lo que incluye a los Ayakashi y formas espirituales. La oscuridad y la luz brillante no lo cegarán mientras el Ojo de la Verdad permanezca en su frente. Además, tirará 1D extra para cualquier tirada de Percepción dentro del rango de visión del Ojo de la Verdad. La visión del Ojo se extiende 5 metros.
Nótese que es posible esconderse de forma normal para evadir las percepciones del Ojo, pero el poder Velo no ocultará a un espíritu de la visión de la Verdad. Los Ayakashi conocerán intuitivamente los efectos del Ojo al ver su forma astral.
**Duración:** VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones
**Incrementos:** La visión del Ojo se extenderá otros 5 metros.

## SHINJUTSU

Los Ronin han sido entrenados en las artes de combate de los Shinsengumi, el Shinjutsu, que desciende de las técnicas ancestrales de los Onmyoji, aunque con la clara diferencia de que solo dependen de su propio poder, su esencia vital, su Ki. Aunque comparte ciertos preceptos básicos con el Onmyodo, el Shinjutsu se ha desarrollado de tal forma que permite a los miembros más hábiles de Shinsengumi enfrentarse en igualdad de condiciones con amenazas sobrenaturales durante breves lapsos de tiempo. Esto, combinado a la posibilidad de aprender Kidou, les permite sobrevivir a las amenazas que combaten a diario.

### ZENRYOKU

Cuando un joven aprendiz alcanza los quince años, se considera que su entrenamiento ha concluido y se le asigna al escuadrón Akai, donde comenzará a cumplir con sus deberes y a tomar parte en misiones menores, indignas de Samurai de un rango superior: cazar Ayakashi, Akuma menores y amenazas sobrenaturales de poca envergadura. A lo largo de los siguientes años, si sobrevive y demuestra su valía, será promocionado a uno de los escuadrones superiores, dependiendo de dónde encajen mejor sus capacidades, para servir a Shinsengumi y a la Humanidad.

En ese momento le será presentado un Kajiya, uno de los forjadores de almas, con el que deberá conversar y convencerlo para que le otorgue su Zenryoku. Los motivos de los sacerdotes Kajiya son ignotos y pueden desde entregar el arma sin más dilación hasta exigir un pago inmediato o en el futuro. El tipo de pago no suele ser material. A partir del momento en el que el Shinsengumi dispone de su Zenryoku, entrena sin descanso hasta dominarlo.

Hacerlo es un proceso arduo, no exento de sacrificios, pero que ofrece enormes recompensas. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

**Arma Zenryoku:** El Zenryoku es un arma forjada con metal de almas por los monjes Kajiya que está conectada al espíritu de su portador, proporcionándole una serie de ventajas. Puede tratarse de cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo o a distancia, incluso de armas gemelas (aunque en este caso se requieren ambas para su uso). Es tradición otorgar un nombre al Zenryoku. Es posible elegir Arma Sobrenatural, lo que significa que el Zenryoku puede ser usado para canalizar las complejas matrices metafísicas de que constan los hechizos. Además, puede sacrificar puntos de POT de su Zenryoku para regenerar heridas, sanando tantos PG como su RES por cada punto utilizado o usar puntos de POT como puntos de Ki. Cada vez que use esta capacidad deberá pagar 1PF.

**Ataque Violento.** Mediante el enfoque de su energía interna a través de un grito, el Shinsengumi puede cubrir su Zenryoku de un poderoso Ki violento, aumentando en +0L1 su Daño. Además, la energía Ki es tan poderosa que proporciona un +5PDA y una capacidad Perforante de -3. El coste de esta capacidad es de 1PF y 5 puntos de Ki. El Ataque Violento no puede acumular con una Técnica Rikaijutsu, ya que estas requieren una armonía espiritual completamente opuesta al Ki violento. Todos estos bonos se consideran Sobrenaturales.

**Flujo de Energía.** La tercera posibilidad de uso del Poder Ki es controlar el flujo de energía por el cuerpo, eliminando el dolor y potenciando la curación. Mediante el gasto de un punto de Ki por asalto, las penalizaciones por heridas no tendrán lugar, además de regenerar tantos PG como su RES.

**Resistencia Espiritual.** Mediante el uso de su Poder Ki, el Shinsengumi puede aumentar el Efecto de cualquier Prueba de Resistencia contra efectos dañinos en +1 por cada punto empleado. El límite que puede aplicar en cada tirada es igual a la Característica con la que se efectuará el chequeo.

**Técnica Violenta.** Una variante del Ataque Violento que proporciona un incremento de +1 en uno de los niveles de las Capacidades de una Técnica Rikaijutsu, con un máximo de Nivel 3. El coste es de 1PF y 5 Ki.

**Transferencia de Ki:** Tocando con los dedos índice y corazón la frente de otro ser vivo, un Shinsengumi puede transferirle parte de su esencia vital, ya sea para alimentar sus poderes o para salvar a un humano cuya energía espiritual haya sido drenada. Se pueden insuflar tantos puntos de Ki por asalto como la VOL del Shinsengumi.

**Vínculo:** Concentrándose, el personaje puede "sentir" la dirección y la distancia aproximadas donde se encuentra su arma. Además, el vínculo con el arma permite al Shinsengumi adquirir la ventaja de Experto Marcial para esa arma en particular (no para todas las armas de la Característica) gratuitamente.

Además, el Zenryoku posee la capacidad de almacenar las energías sobrenaturales de las criaturas a las que asesina, acumulándolas en forma de puntos de POT. Estas energías son utilizadas por los monjes Kajiya para incrementar los poderes que el arma proporciona a su dueño. Cuando un Shinsengumi tiene almacenada suficiente energía en su Zenryoku, deberá contactar con su forjador Kajiya que tomará el arma, incrementando sus capacidades. Como ocurrió anteriormente, el monje puede exigir un pago o no hacerlo. Todo este proceso no lleva más de unas pocas horas.

Las capacidades que un Zenryoku puede proporcionar son:

***Característica:*** Es posible incrementar en +1 una de las Características del personaje, aunque solo una vez por cada una.
***Reserva de Ki:*** El Zenryoku tiene la capacidad de actuar como una batería que aumenta el total de Ki del personaje, comenzando con cero. El Ki se recupera de la forma acostumbrada.
***Límite de Ki:*** Incrementa el Límite de Ki que puede utilizar el personaje en sus Técnicas de Rikaijutsu
***Canal de Ki:*** Haciendo fluir el Ki por el arma al ejecutar una Técnica se genera una cantidad del mismo cada asalto igual a esta puntuación, utilizable para lanzar Técnicas o mantenerlas. No pueden adquirirse más de 4 niveles y su uso está limitado a la cantidad de Capacidades que posea la Técnica en cuestión.

*Ejemplo: Un Ronin posee Canal de Ki 2. Si usa una Técnica que utilice la Capacidad Ataque, solo podrá utilizar 1 punto de su Canal de Ki por asalto para lanzarla. Si usa una Técnica con Ataque y Mantenimiento, usará los 2 puntos de Ki de su Canal de Ki para lanzarla y para mantenerla. Si emplea una con aún más Capacidades, seguirá utilizando todo su Canal de Ki.*

**TABLA 6. COSTES DE POT**

| Ventaja | Coste |
|---|---|
| Característica | 50+50 por cada Característica adquirida anteriormente. |
| Reserva de Ki | Nivel al que se sube* |
| Límite de Ki | Nivel al que se sube x10* |
| Canal de Ki | 25+25 por cada nivel adquirido anteriormente. |

* Han de ser consecutivos (pasar de 1 a 2, de 2 a 3 y así sucesivamente, pagando el coste de cada nivel, de 1 a 2 pagar 2 puntos, de 2 a 3 pagar 3 puntos, etc.)

***Inicialmente, un personaje Ronin dispone de 300 puntos de POT para potenciar su Zenryoku.*** Puedes apuntar los puntos sobrantes en el lugar apropiado de la ficha. Según mate criaturas sobrenaturales podrá absorber su POT para mejorar su Zenryoku, aunque también podrá elegir una serie de mejoras especiales.

## TÉCNICAS PERSONALES: RIKAIJUTSU

Los Shinsengumi han desarrollado a lo largo de los siglos su propio método de combate para enfrentarse en igualdad de condiciones con los seres sobrenaturales: el Rikaijutsu, la técnica de la comprensión. Los principios del Rikaijutsu fueron tomados de la filosofía Onmyoji y adaptados al camino de la espada. En un principio, el código del Bushido ocupaba una posición predominante en el desarrollo de las enseñanzas, pero tras el cambio de mentalidad que se produjo a partir del Período Meiji, esta filosofía ha ido adaptándose a los tiempos modernos, haciéndose mucho más permisiva. Solamente algunos clanes, como Higoi y Ogami, han continuado apegados a las tradiciones, guiándose por las siete virtudes: Rectitud (*Gi*), Coraje (*Yuu*), Benevolencia (*Jin*), Respeto (*Rei*), Honestidad (*Makoto*), Honor (*Meiyo*) y Lealtad (*Chuugi*).

Mediante el aprendizaje del Rikaijutsu, un Samurai descubre los caminos a través de los cuales puede canalizar su energía Ki para amplificar sus habilidades en combate. Esto se logra mediante una comunión perfecta entre el cuerpo y el espíritu, usando el Zenryoku como canalizador entre ambos. Así, una vez que un personaje ha comprendido cómo activar las Capacidades del estilo de su familia, podrá desarrollar Técnicas personales que lo convertirán en una fuerza imparable. Le será posible cortar el acero, resistir impactos que arrasarían ejércitos, moverse a la velocidad del pensamiento o proyectar sus golpes a centenares de metros.

A la hora de crear una Técnica, un personaje deberá tener en cuenta tres cosas: las Capacidades Rikaijutsu que conoce, su Límite de Ki y el aspecto visual de la misma.

## LISTA DE CAPACIDADES

Las Capacidades Rikaijutsu definen las cosas que puede hacer un personaje con sus Técnicas. Existen 20 capacidades diferentes y es posible aprenderlas posteriormente mediante el gasto de experiencia. Como puedes ver en la tabla siguiente, cada una dispone de una serie de niveles que van desde el 1 al 5. Cada nivel posee un efecto diferente y un coste específico.

Las Capacidades pueden ser adquiridas como Mayores, con lo que pueden ser utilizadas hasta el nivel 5, y Menores, que solo pueden emplearse hasta el nivel 2, aunque su coste de adquisición es casi ridículo. Una Capacidad Menor puede mejorarse posteriormente, aunque eso significará que su coste total habrá sido mucho mayor que si se hubiera adquirido en un principio.

Las veinte Capacidades Rikaijutsu son las siguientes:
**Acción:** Incrementa el número de Acciones del personaje.
**Armadura:** Aumenta la Armadura del personaje en dicha cantidad.
**Ataque:** Incrementa la PDA del Ronin en la cantidad indicada.
**Barrera:** Cubre el cuerpo del personaje con una barrera que le protege de los ataques, sustituyendo su puntuación de Aguante por la indicada en cada nivel.
**Daño Final:** Proporciona el *Incremento de Daño* indicado.
**Defensa:** Incrementa la PDD del Ronin en dicha cantidad.
**Drenaje:** Provoca Drenaje, absorbiendo el Poder disipado.
**Drenaje Vital:** Provoca Drenaje al oponente y lo transforma en energía regenerativa, curándole cierta cantidad en PG. La primera cifra indicará el PR de Disipación y la segunda la proporción en la que cura. Un x1 indica que cura tantos PG como puntos drenados y x2 cura el doble de dicha cantidad. Al Drenaje Vital se le aplica el bonificador de Desarrollo Físico.
**Efecto Físico:** Incrementa la puntuación de una habilidad física no combativa, siempre que no sea 0. Una técnica que solo incluya esta Capacidad se considerará reactiva, pudiendo activarse incluso en situaciones de sorpresa. La segunda cifra es un bono a las PR de tipo Físico que se aplicará de forma automática durante todo el asalto.

**Efecto Mental:** Idéntica a Efecto Físico, solo que incrementa la puntuación de una habilidad de VOL o Percepción. La segunda cifra es un bono a las PR de tipo Mental que se aplicará de forma automática durante todo el asalto.

**Elemento:** Convierte el daño en Elemental, estando obligado a utilizarlo al elemento guardián del personaje. Produce daño de un tipo de elemento Agua, Fuego, Metal, Madera o Tierra. Es posible emplear un segundo elemento como Capacidad de nivel 4, sin poder elegir el prohibido del primario. Un +/++ indica que el Elemento provoca Estado Alterado incrementado. Un - indica que no provoca Estado Alterado alguno.

**Iniciativa:** Incrementa la Iniciativa del personaje. Una Técnica que incluya esta Capacidad debe anunciarse durante la Declaración de Intenciones y el bono a la Iniciativa se aplicará de inmediato.

**Mantenimiento:** Pagando el coste de esta Capacidad, el personaje podrá extender la duración de la Técnica pagando cada asalto posterior la mitad del coste total de la misma (sin contar el Mantenimiento). El nivel de esta Capacidad ha de igualar al mayor de los que conformen la Técnica. Mantener más de una Técnica agota al personaje, drenando 1PF por asalto por cada Mantenimiento, pudiendo aplicar *Incansable*. Un solo Mantenimiento no cuesta PF.

**Movimiento:** Proporciona al personaje la capacidad de desplazarse a una velocidad inhumana o tipos de movimiento especiales. Correr por las Paredes permite desafiar momentáneamente a la gravedad para lograr dicha proeza. Movimiento Instantáneo funcionará en base a las restricciones del poder. Los niveles 3, 4 y 5 se benefician de los anteriores.

**Percepciones:** Proporciona al Shinsengumi una serie de capacidades perceptivas sobrenaturales muy útiles para cumplir con sus obligaciones. Con cada nivel se incrementan la cantidad de efectos de sus sentidos, cambiando el color del iris de sus ojos, pudiendo utilizar también cualquiera de los anteriores.

*Negro:* Proporciona *Visión Espiritual* al Ronin.

*Gris:* Permite percibir la energía espiritual de aquellos que le rodean, identificándola y pudiendo seguirla dentro de un área de hasta 100 metros. Para establecer uno de estos vínculos necesitará haber visto personalmente al individuo. Los Kekkai y poderes de ocultación bloquean este sentido.

*Blanco:* Permite ignorar la invisibilidad o la ceguera, percibiendo el mundo a través de los ojos de su espíritu. También permite analizar el estilo de combate de un adversario, evaluando por sus movimientos sus puntuaciones, PDA y PDD.

*Magenta:* Proporciona al personaje una conciencia absoluta de su alrededor, haciéndolo inmune a cualquier tipo de sorpresa y defenderse de cualquier ataque del que no podría ser consciente de otra forma. Reduce en -1 aquellos poderes que ofrecen defensas automáticas con un numero en 1D.

*Rojo:* Proporciona unas percepciones tan elevadas que le permite deducir de forma instintiva los movimientos de sus rivales, pudiendo hacer una tirada de 1D contra cualquier ataque que reciba y, con un resultado de 1 o 2, evitar su ataque de forma automática. Si el resultado es mayor, se añadirá al total de Defensa contra dicho ataque.

**Proyectil:** Permite al personaje proyectar sus ataques cuerpo a cuerpo a la distancia indicada en el nivel de la Capacidad. Si se usa con un arma de Fuego/Proyectil proporcionará cierta cantidad de *Incremento de Daño (dist)*. Este último efecto no acumulará con la Capacidad *Daño Final*. No es posible utilizarlo con *Circular.*

**Perforante:** Reduce el total de Armadura de los oponentes en una puntuación igual a la indicada. Por ejemplo, un personaje con Armadura 6 que es atacado con un nivel 2 de esta capacidad, únicamente podrá aplicar Armadura 3. A mayores, los niveles 4 y 5 ignorarán el Aguante en la proporción indicada en segundo lugar.

**Regeneración:** El personaje puede canalizar su energía interior para curar sus heridas o las de un aliado que se encuentre a alcance de toque. La cifra indica la cantidad de PG que se regeneran.

**Sobrenatural:** Convierte, parcial o totalmente, el daño en Maldito o Sobrenatural, pero no ambas cosas, con la excepción del nivel 5.

**Zenryoku:** Proporciona una serie de capacidades que reflejan la unión del arma con el Samurai, como son ***Indestructibilidad, Llamada y Reconstrucción.*** *Indestructibilidad* impide que el arma se rompa, ya sea porque se recubre de energía Ki, ya sea porque se regenere o por cualquier otra razón que decida el jugador. *Llamada* provee al personaje de un vínculo superior con su arma, pudiendo hacerla desaparecer y recrearla en su mano, da igual dónde se encuentre. Las Barreras espirituales (Kekkai) impiden el uso de esta Capacidad. *Reconstrucción* implementa este vínculo de forma que solo la muerte puede destruirlo. Utilizando esta maniobra, podrá reconstruir su arma a partir de cualquier pedazo de la misma.

## COSTE Y LÍMITE DE LAS TÉCNICAS

Un personaje no puede emplear la cantidad de energía que le dé la gana al usar sus Técnicas personales. Existe un Límite y para determinarlo hay que tener en cuenta una serie de parámetros:

**Coste:** Cada una de las capacidades que se emplee en una Técnica poseerá un coste, dependiendo del nivel al que se utilice. La suma de

**TABLA 7: CAPACIDADES RIKAIJUTSU**

| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Acción | +1 Acción Pasiva | +1 Acción Activa | +2 Acciones Activas | +3 Acciones Activas | +5 Acciones Activas |
| Armadura | +3 F/B | +3 F/B/E | +6 F/B/E | +9 F/B/E | +15 F/B/E |
| Ataque | +5PDA | +10PDA | +15PDA | +25PDA | +50PDA |
| Barrera | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| Daño Final | +1L0 | +2L0 | +0L1 | +0L2 | +0L3 |
| Defensa | +5PDD | +10PDD | +15PDD | +25PDD | +50PDD |
| Drenaje | PR VOL5 | PR VOL10 | PR VOL15 | PR VOL20 | PR VOL25 |
| Drenaje Vital | PR VOL5 / x1 | PR VOL10 / x1 | PR VOL15 / x1 | PR VOL20 / x1 | PR VOL25 / x2 |
| Efecto Físico | +10 / 0 | +20 / +0 | +30 / +1 | +40 / +3 | +50 / +5 |
| Efecto Mental | +10 / 0 | +20 / +0 | +30 / +1 | +40 / +3 | +50 / +5 |
| Elemento* | 1º- | 1º | 1º+ | 1º++/2º | 2º+ |
| Iniciativa | +1 | +2 | +3 | +5 | +10 |
| Mantenimiento | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Movimiento | Paredes | Instantáneo | +1 | +2 | +3 |
| Proyectil | 10m/- | 20m/+1L0 | 50m/+1L0 | 100m/+2L0 | 500m/+1L1 |
| Percepciones | Negro | Gris | Blanco | Magenta | Rojo |
| Perforante | -3 F/B | -3 F/B/E | -6 F/B/E | -9 F/B/E, -1Agu | -15 F/B/E, -2Agu |
| Regeneración | 2 | 4 | 6 | 10 | 20 |
| Sobrenatural | Sobren. 50% | Sobrenatural | Maldito 50% | Maldito | Sobrenatural/Maldito |
| Zenryoku | Ind. | - | Llam. | - | Recon. |
| **Coste** | **1** | **3** | **5** | **10** | **15** |

* El primer nivel de la capacidad permite atacar por el elemento en cuestion pero no provoca el Estado Alterado asociado a dicho elemento.

los costes de todas ellas se denominará Coste y representará la cantidad de Ki que debe emplearse para activarla. Existen diversas formas para reducir este total, aunque bajo ninguna circunstancia puede reducirse el Coste final de una técnica por debajo de la mitad del inicial.

**Límite de Ki:** Llamamos así a la cantidad máxima de energía Ki que un personaje puede canalizar a través de su Zenryoku. A mayor sea este, más cantidad de Capacidades podrá activar en las Técnicas que desarrolle y más poderosas resultarán. Dicho de otra forma, el Límite dicta la cantidad máxima de Ki que puede alcanzar el Coste de las Técnicas personales. Para calcularlo usaremos la siguiente fórmula, dependiendo del Camino:

```
LÍMITE ESPADA = CON.OCULTISMO/10 + DES.SOBRENATURAL/20 + VOL
LÍMITE ALMA = CON.OCULTISMO/20 + DES.SOBRENATURAL/20 + VOL
```

Existen varias formas de mejorar este Límite. Una es el Entrenamiento Límite que puede aprenderse en la Tabla de Estilo Shinsengumi que otorga la familia a la que pertenece el Samurai. La otra es desarrollar la capacidad Límite de su Zenryoku.

## CREANDO TÉCNICAS

¿Cómo se crea una técnica? Es un proceso realmente simple. En primer lugar, decidiremos de entre aquellas que posee el personaje qué Capacidades utilizaremos para formarla y a qué niveles. Una vez elegidas, sumaremos los diferentes Costes y comprobaremos que no superan el Límite de Ki. Por último, estableceremos un aspecto visual o descripción de sus efectos que puede ser algo tan simple como un corte descomunal o tan elaborado como un tatuaje que se extiende por el cuerpo del usuario y que le proporciona las Capacidades listadas.

¿Qué ocurre si el Coste es excesivo? Simplemente, no podrá ser ejecutada. No obstante, no te preocupes; es posible reducir el Coste de una Técnica mediante la elección de alguno de los defectos enumerados a continuación. ***Una misma Técnica solo puede aplicar un máximo de dos defectos y el Coste final nunca puede bajar de la mitad del inicial***, da igual la cuantía de las reducciones. Además, ***como excepción, la reducción del Coste debida a defectos se aplicará también al Límite***, permitiendo crear técnicas más poderosas y versátiles, aunque defectuosas.

## DEFECTOS DE LAS TÉCNICAS

**Agotadora/Extenuante:** Este tipo de Técnicas minan las fuerzas de su usuario, que debe invertir 2PF/3PF para poder ejecutarlas adecuadamente, pudiendo aplicar *Incansable*. ***Reduce el Coste en 2/3.***

**Consunción:** Este tipo de Técnicas drenan un punto de Alma del usuario que se recupera a razón de uno diario. ***Reduce el Coste en 2.***

**Dañina:** Esta Técnica obliga al usuario a sacrificar 5PG que se recuperan mediante reglas de sacrificio. ***Reduce el Coste en 2.***

**Diaria:** Esta Técnica provoca daños en el sistema del usuario, quien necesitará un día para recuperarse. Si la usa de nuevo, perderá un punto de RES permanentemente. ***Reduce el Coste en 4.***

**Destrucción:** Al ejecutar la Técnica, la forma física del Zenryoku es destruida, requiriéndose el uso posterior de una Técnica de Reconstrucción para poder disponer de nuevo del arma. ***Reduce el Coste en 5.***

**Exclusiva:** Este tipo de Técnica debe de ser ejecutada una vez declarada y no permite el uso de otra diferente en el mismo asalto, aunque el Límite del personaje lo autorizara. ***Reduce el Coste en 2.***

**Nombre:** Anunciar en voz alta el nombre de la Técnica ayuda a la concentración y simplifica el proceso de canalización de energía Ki. ***Reduce el Coste en 1.***

**Predecible:** La Técnica tiene un defecto en su diseño que hace que sus efectos sean muy predecibles. Cualquier oponente que haya presenciado la ejecución de dicha técnica gozará de un bonificador de +10 al PDA o +10 PDD, a su elección, al enfrentarla. ***Reduce el Coste en 2.***

**Retraso:** Dedicando una mayor cantidad de tiempo a acumular y recanalizar la energía Ki necesaria, es posible optimizar el uso de la misma. A cambio, la Ini del personaje se considera 0. ***Reduce el Coste en 1.***

**Rígida:** Este tipo de Técnica no permite utilizar parámetros de combo que no sean Básicos, limitándose siempre a las mismas condiciones. Solo puede adquirirse para Técnicas que requieran tiradas de ataque. ***Reduce el Coste en 2.***

**Suicida:** Esta Técnica le cuesta la vida al usuario, que sacrifica completamente su alma al ejecutarla. ***Reduce el Coste en 20.***

**Técnica Inestable:** La Técnica es muy difícil de controlar para el personaje, ya que las energías utilizadas son altamente inestables. Por cada resultado de 0 en la tirada de ataque o defensa, tendrá lugar un efecto secundario a decisión del Director de Juego que puede incluir desde Aturdimiento, penalizadores o Derribo hasta causar daños colaterales a sí mismo o a sus compañeros (iguales a un quinto del daño por cada 0). Solo puede adquirirse para Técnicas que requieran tiradas de ataque o defensa. ***Reduce el Coste en 3.***

**Último Recurso:** Esta Técnica provoca daños en el organismo del usuario que solo podrá utilizarla una vez por aventura. Si la usa de nuevo, morirá tras lanzar esta u otra que posea este mismo Defecto. ***Reduce el Coste en 10.***

**Zenryoku:** La Técnica ha de ser canalizada a través del Zenryoku, siendo imposible hacerlo sin él. ***Reduce el Coste en 1.***

También ***es posible reducir el Coste de las Técnicas si se dispone del Entrenamiento Coste Reducido*** que puede aprenderse en la Tabla de Estilo Shinsengumi que otorga la familia a la que pertenece el Samurai. Como dijimos antes, ***no es posible reducir el total por debajo de la mitad del inicial y esto no se aplicará al Límite***.

Una vez hecho todo, solamente tendremos que apuntar en la hoja de personaje el nombre, efecto y peculiaridades de la Técnica. En la página siguiente puedes ver algunos ejemplos de Técnicas Rikaijutsu. Desarrollar una Técnica requiere un coste de Puntos de Experiencia (ver *Capítulo VIII*), además de una cantidad de semanas de entrenamiento igual al Coste en Ki dividido por la MEN del Shinsengumi.

## EMPLEANDO TÉCNICAS

Para usar una Técnica, un personaje deberá consumir los puntos de Ki que exija su Coste. Ahora te preguntarás: ¿es posible utilizar más de una Técnica en el mismo asalto? Sí y no. No es posible emplear dos Técnicas diferentes de ataque con el mismo combo, ya que cada una estará ligada a un ataque diferente, por lo que una regla ineludible es que solamente puede activarse una Técnica de ataque por asalto. Por otra parte, nada impide utilizar Técnicas curativas o defensivas en el mismo asalto, siempre que el Coste combinado de todas ellas no supere el Límite del personaje.

La cantidad de Acciones que cuesta una Técnica depende de las Capacidades que emplee. Si incluye Capacidades ofensivas, la acción de Ataque no se incrementará, considerándose la Técnica dicha acción. Es decir, una Técnica que implique un combo de golpes por valor de 5 Acciones, costará exactamente esa cifra. Las Técnicas que no impliquen una acción de Ataque, ya estén basadas en defensas, curaciones o utilidades, requerirán 1 Acción Pasiva. Por ejemplo, un Ronin que emplee una Técnica de Regeneración a Nivel 3 deberá consumir 1 Acción Pasiva pasa utilizarla. Si la misma Capacidad se incluyese en una Técnica de ataque, el coste sería simplemente el del ataque, ya que se podría decir que la misma energía Ki que potencia al Ronin tiene efectos curativos sobre su cuerpo.

## TÉCNICAS INICIALES

¿Cuántas Técnicas posee un personaje recién creado? Inicialmente, un Ronin podrá crear tantas técnicas como desee con la única restricción de que sus Costes combinados no superen su Límite de Ki multiplicado por su VOL. Así pues, un personaje con Límite de Ki de 10 y una VOL de 3 podrá crear tantas Técnicas como quiera hasta que su Coste sumado llegue a 30. Los puntos sobrantes se perderán.

Posteriormente será posible aprender nuevas Técnicas mediante

el gasto de Puntos de Experiencia, pudiendo así desarrollar mejores formas de ataque o defensa según avance el personaje. Te animamos a diseñar tus técnicas iniciales para cubrir las diferentes necesidades que puedan plantearse.

### Técnicas de Ejemplo

A continuación se detallan algunas Técnicas para demostrar tanto la terminología como las posibilidades del Rikaijutsu.

#### Daikokkan (Sexto Sentido)

***Capacidades:*** Efecto Mental (Percepción) 3 ***Coste:*** 5

***Efecto:*** Agudiza los sentidos del Samurai, haciéndole plenamente consciente de su entorno e incrementando su Habilidad de Percepción en +30 y sumando +1 a sus PR mentales.

#### Kiritateru (Ataque a Distancia)

***Capacidades:*** Proyectil 2 ***Coste:*** 3

***Efecto:*** Mediante la acumulación de energía Ki en su Zenryoku, el Samurai es capaz de proyectar la energía de sus golpes a 20 metros de distancia, creando oscilaciones en el aire con el aspecto que el atacante decida al crear la Técnica y golpeando o cortando, según el tipo de arma, a sus adversarios sin exponerse a un contraataque. Usada con un arma de proyectil suma +1L0.

#### Hakujitsumu (Ensoñamiento)

***Capacidades:*** Armadura 2, Barrera 2, Manten. 2, Zenryoku 1

***Coste:*** 10 (4)

***Efecto:*** Esta Técnica fue creada por los Kitsunebi hace siglos como la forma de defensa básica a la hora de entrar en combate. La mayor parte de las demás familias la adaptaron a sus estilos con la excepción de los Izakuchi que la consideran una pérdida de tiempo y una demostración de cobardía. Por otra parte, los Kuromamushi afirman que fue uno de sus fundadores el que creó la Técnica y que fue robada por los Kitsunebi. A efectos de juego, el Samurai es rodeado de una energía de aspecto brumoso que le protege tanto a él como a su arma de las agresiones recibidas, haciendo que esta última sea indestructible y recibiendo un +3 a sus Armaduras F/B/E y sustituyendo su Aguante por 9. Todos los efectos se mantienen durante sucesivos asaltos a un coste de 4 puntos de Ki.

#### Hakuryuu (Dragón Blanco)

***Capacidades:*** Elemento (Agua) 2, Daño Final 3.

***Coste:*** 8

*Efecto:* Esta Técnica utiliza una gran cantidad de energía Ki para rodear la espada de un aura congeladora cercana al cero absoluto, lo cual incrementa el daño que causa el Samurai en +0L1, alineando el daño a Elemento Agua, congelando a sus oponentes.

#### Onnagokoro (Intuición Femenina)

***Capacidades:*** Ataque 2, Defensa 2, Mantenimiento 2

***Coste:*** 9 (3)

***Efecto:*** Una de las Técnicas más conocidas de la familia Yokohana, que agudiza sus percepciones permitiéndoles "leer" el lenguaje corporal de sus enemigos, lo cual les proporciona una seria ventaja en combate, incrementando en +10PDA y +10PDD. Además, es posible mantener sus efectos durante los asaltos sucesivos a un coste de 3 puntos de Ki.

#### Seigi (Justicia)

***Capacidades:*** Daño Final 5, Ataque 4, Armadura 2, Perforante 2

***Coste:*** 31

***Efecto:*** Una de las Técnicas finales de los maestros del clan Ogami, transmitida de padres a hijos, es el Seigi, el ataque de la Justicia. Existen pocas criaturas que puedan presumir de haber sobrevivido a una de estas agresiones exterminadoras. Concentrando una enorme cantidad de Poder Ki en su espada, esta aumenta su tamaño a más del doble, brillando con un aura dorada que se extiende por todo el cuerpo del Samurai, que recibe un incremento a su PDA de +25 y +0L3 al Daño, perforando las Armaduras F/B/E del oponente en -3 y proporcionándole una Armadura de +3 en Físico, Balístico y Elemental. Es por causa de esta Técnica que los maestros de la familia Ogami suelen ser conocidos como los caballeros dorados del destino.

#### Seppunken (El Beso de la Espada)

***Capacidades:*** Ataque 2, Iniciativa 2, Movimiento 2 ***Coste:*** 7

***Efecto:*** Una de las Técnicas favoritas de la familia Aimura. Consiste en una variante de la Técnica Shukuchi, usada como un ataque casi invisible para el ojo humano. El Samurai se mueve instantáneamente, incrementando su Ini en +2 y encadenando, en el mismo movimiento, una serie de tajos con un incremento de +10PDA. La ejecución es tan rápida que, si el objetivo no es capaz de defenderse, dará la impresión que el Shinsengumi aparece a su lado y se marcha tranquilamente mientras su oponente cae muerto al suelo, quizá recitándole unas últimas palabras como epitafio.

#### Shikei (Pena Capital)

***Capacidades:*** Ataque 4, Drenaje 3 ***Coste:*** 15

***Efecto:*** Una de las Técnicas características del Kokushoku, el Escuadrón Disciplinario. Incrementa su PDA en +25, hiriendo al oponente en sus centros espirituales, provocando el Estado Alterado Disipación PR VOL15 y absorbiendo parte de su Ki. Es muy común añadir a este ataque un Parámetro de Hemorragia para debilitar aún más a la víctima.

#### Shitsuren (Corazón Roto)

***Capacidades:*** Sobrenatural 2, Perforante 4 ***Coste:*** 12

***Efecto:*** Esta Técnica, una de las favoritas de los Kigakatsu, permite al Samurai atacar a sus oponentes ignorando su armadura mediante la proyección de los impactos a los órganos internos e incluso al mismo espíritu del enemigo, de manera que ni siquiera los seres incorpóreos tienen defensa contra ella. Reduce en -9 las Armaduras F/B/E, el Aguante en -1 y produce daño completo a los seres inmateriales.

#### Shukuchi (Atajo)

***Capacidades:*** Movimiento 3 ***Coste:*** 5

***Efecto:*** Cuando te enfrentas a oponentes con velocidad sobrenatural, es muy importante disponer de Técnicas que te permitan acercarte o alejarte de su alcance. La técnica base de movimiento Shinsengumi es el Shukuchi, que incrementa en 1 el Movimiento, posibilitando al Samurai moverse y atacar sin restricciones dentro de un alcance más amplio y de forma Instantánea. El Shukuchi es tan rápido que su usuario parecerá haber desaparecido dentro de un borrón de movimiento, reapareciendo en el lugar al que se ha movido.

*Ejemplo: Edward posee VOL 3, luego puede adquirir 2 poderes mayores y uno menor, además de los poderes básicos. Elegimos Agilidad Akuma, Alterar Percepciones y Arma Akuma, creando una lanza plateada llamada Tamagushi que al convocarla aparece en una explosión de azufre y chispas de plata con las propiedades Perforante (-6) y Agravante Menor. Aunque Edward es un Tenshi, un ángel, aún tiene que ganarse sus alas. Elige especializar Agilidad Akuma con lo que suma +1 a REF permanentemente, con todas las mejoras que eso implica. Al poseer Sello 4 y VOL 3 podrá activar cualquier combinación de hasta 3 poderes siempre que el total de niveles de Sello activados no superen 4.*

## ENTRENAMIENTO

Tras la elección de los poderes del personaje, llegamos a la parte del Entrenamiento. La ambientación base del juego considera que los personajes trabajan para alguna organización, normalmente la Agencia. Como es natural, antes de enviar a unos agentes a misiones de campo, los supervisores se preocupan primero de preparar a sus reclutas de cara las situaciones que puedan encontrar, para que tengan unas mayores probabilidades de éxito y supervivencia. A este proceso se le llama Entrenamiento.

Esta parte debe ser cumplimentada por todos los jugadores a la vez. Para simular el Entrenamiento que se les daría a los personajes, hay que decidir qué huecos tiene el grupo o célula de agentes que habéis creado. No dudamos que ninguno de los agentes habrá olvidado sus capacidades de combate, ¿pero poseen especialistas para cualquier situación? ¿Y un buen conductor? ¿Hablan los idiomas más comunes?

La Agencia, o cualquier otra organización, proporcionará unos meses de enseñanza a los novatos. Esto representará un pozo común de 100 puntos por persona que podrán repartirse en cualquier habilidad, sin poder elevar su puntuación por encima de 50. Recomendamos la utilización de estos puntos para mejorar aquellas pericias que os parecían interesantes pero que desechásteis a favor de otras. No es obligatorio que todos utilicéis la misma cantidad de puntos, ya que no todos los personajes tienen por qué aprovechar el entrenamiento de la misma forma. La decisión es vuestra. El Director de Juego puede aconsejaros, encarnando al supervisor que os ha sido asignado y haciendo sugerencias acerca de qué habilidades pueden ser interesantes.

La Agencia sabe que las misiones a las que se enviarán a los Agentes serán muy peligrosas, por lo que el entrenamiento en combate será prioritario. Todos ellos incrementarán en +20 a una Habilidad de armas, a su Desarrollo Físico o recibirán un nivel de una Tabla de Combate, a su elección. De esta forma no es posible superar 80 en armas pero sí la base de Desarrollo Físico.

*Ejemplo: Los puntos de Entrenamiento de Edward los usaremos para cubrir huecos. En primer lugar, elevaremos su habilidad de Con. Protocolos a 50, lo cual nos cuesta 50 puntos. Los 50 restantes los usaremos para poner un 20 en Des.Físico y 30 en Des. Sobrenatural. Además, añadiremos +20 a su Desarrollo Físico, elevándolo de este modo a 40.*

## ÚLTIMOS RETOQUES

Tras todo lo anterior, tu personaje ya está lo suficientemente desarrollado como para empezar a correr aventuras y enfrentarse a desafíos. Has definido su forma física, su cuerpo y solo te queda añadir unos últimos retoques, el aliento que le insuflará autentica vida. Debes proporcionarle un nombre, un aspecto y un espíritu.

El nombre es algo sencillo. Probablemente ya tenías alguno en mente, así que asígnaselo. El aspecto también es sencillo, cosas como su edad, su sexo, su altura y peso, el color de su pelo y su apariencia en general. El aspecto estético del personaje es una de las cosas que deberían importarte y, como ves, no hemos creado una Característica que lo defina. Queda completamente a tu elección, aunque debes de tener algunas cosas en cuenta. En una ambientación anime, normalmente las apariencias suelen ser bastante extremas y los protagonistas son siempre chicos guapos (*bishounen*) o chicas monas (*kawai*). Esto no significa que no puedas tener el aspecto de un duro mercenario o de una muchacha con un aire peligroso, simplemente la estética en el anime es muy peculiar. Las cicatrices dan encanto, un parche ofrece un aspecto interesante y los personajes feos no son nada comunes o llevan su cara tapada de alguna forma.

¿Qué es lo que define el espíritu de un personaje? Es la cosa más simple y a la vez la más compleja del mundo. Lo que conforma el alma son los pequeños detalles: la forma en la que se ajusta las gafas cuando está nervioso, la manera en la que sonríe cuando ve a alguien que le gusta, la forma de encender los cigarrillos, la coletilla que siempre repite, la forma casual en que se cuelga la chaqueta del hombro o cómo se retoca el maquillaje cuando se pone nerviosa. Estas cosas que por separado son simples manías, hacen que los personajes tengan colorido, sean más reales. Debes de ir creando una personalidad e ir haciéndola evolucionar. Piensa en qué cosas le



*Ilustrado por © Kanshin*

gustan a tu personaje, cuáles le disgustan y qué es lo que odia por encima de todo. ¿Es emotivo y sentimental o frío y racional? ¿Deja que los demás vean cómo es o intenta esconderse tras una máscara?

Esto último es algo muy interesante. No hay cosa más aburrida que un personaje que es exactamente lo que parece. No queremos decir que un chico honrado debe parecer un tipo de poco fiar, eso sería estúpido. Un chico honrado normalmente se comportará con rectitud, pero pueden existir situaciones en las que cambie. Puede tener un vicio oculto o estar enamorado en secreto de alguien del equipo. ¿En ese caso, lo dirá a las claras o preferirá mantenerse en silencio? Un tipo rencoroso puede dejar de hablar a alguien que se la haya liado o puede hacer ver que no le da importancia, hasta que llegue el momento de devolvérselo con intereses. Intenta tener claro cuáles son sus principios y cuál es su conducta.

Por último, deberás otorgarle una meta, un objetivo. Puede ser algo tan mundano como conseguir una vida normal, tan complicado como escapar de sus obligaciones con la Agencia o tan inabarcable como conseguir un mundo mejor para todos. La meta define algo que ayuda a seguir vivo al personaje y que le empuja a seguir adelante. Escógela con cuidado.

Todo esto que define la esencia de tu personaje, deberías escribirlo en papel aparte y darle una copia al Director de Juego. Cada vez que termine una sesión de juego, él decidirá si te has ajustado o has hecho evolucionar tu arquetipo y te premiará con Puntos de Experiencia por interpretación. Y otra cosa, no les digas a tus compañeros cómo es tu personaje. Deja que ellos lo descubran y haz lo mismo con los suyos. Interactuad. Interpretad. Cread vuestra propia historia. Después de todo, el Director de Juego no decide quiénes sois. Lo hacéis los jugadores.

*Ejemplo: Como colofón, vamos a añadir los últimos retoques a nuestro personaje. Se llama Edward Archer Robinson. Su apariencia se caracteriza por su pelo rubio, ojos color miel, 1,82 metros y 73 kilos de peso. Viste ropas informales, normalmente*

*camisetas y pantalones de sport o vaqueros. Es bastante atractivo, aunque su gesto poco amigable se lo reduce un poco. Tiene varias manías, como rascarse la cabeza cuando se pone nervioso o llevar siempre encima la foto de su mujer, Amy, y su hijo Eddie. En cuanto a sus gustos, odia a la gente presumida, le molestan los charlatanes y no aguanta que le miren por encima del hombro cuando está leyendo. Intenta parecer frío, pero no puede evitar preocuparse por los demás, su principal debilidad. En cuanto a sus compañeros, de momento conoce a Mike y Crystal. Mike es un tío divertido pero a veces resulta muy pesado y Crystal es una chica bastante extraña que parece saberlo todo y, a la vez, desconoce cosas completamente mundanas como los helados y el cappuccino. Por alguna razón le agrada estar con ella, quizá sea porque le gusta escuchar o tal vez sea otra cosa. El tiempo lo dirá.*

## RELLENA HUECOS

Ya posees toda la información relevante de tu personaje. Ahora queda rellenar una serie de estadísticas en la ficha, para lo cual debes de leer en profundidad los *Capitulos II y III* o bien, pide ayuda al Director de Juego.

Los totales de las ***Características Secundarias*** se encuentran en el ***Capítulo II***. Todo lo referente al combate ***(PDA, PDD, Estilo de Combate, Parámetros de Combo, Pozo de Dados, Aguante, etc.)*** se encuentra en el ***Capítulo III***. Si tu personaje posee ***hechizos***, elígelos de las listas del ***Capítulo VI***. Si necesitas una referencia, en los Apéndices tienes un Glosario completo con todos los términos y donde encontrarlos.

## PARÁMETROS DE PODER

**Muchos de los poderes de tipo ofensivo poseen una serie de parámetros que definen las posibilidades que ofrecen a la hora de emplearlos. Para evitar repeticiones innecesarias y proporcionarte una guía rápida, los describiremos a continuación.**

***Área Limitada:*** **Área circular de 1m de radio. No es posible convertirla en lineal ni onda.**

***Área:*** **Un área circular o en onda igual a VOL en metros, o el doble de dicha distancia en área lineal entre el punto de impacto y otro elegido por el usuario.**

***Agravante (menor):*** **Provoca una Herida Grave si no saca una PR RES10. La tirada en la tabla de Heridas Graves se hace con -5.**

***Agravante:*** **Provoca una Herida Grave PR RES15. Las PR de este Parámetro y el anterior no pueden ser incrementadas de forma alguna.**

***Aguante:*** **Sustituye el Aguante del personaje por 10/9/8/7/6 según el nivel empleado.**

***Cadencia:*** **Incrementa la Cadencia del arma en +1/+2. Si se trata de un poder a distancia y no se especifica otra cosa, proporciona una Cadencia igual a la VOL.**

***Gauss:*** **Incrementa magnéticamente la velocidad de los proyectiles, ignorando cualquier armadura de carácter no sobrenatural.**

***Destructora:*** **El arma puede destruir armas normales mediante ataques apuntados, al ser detenidas o al ser utilizadas para bloquear incluso si el arma del oponente ha sido diseñada para efectuar paradas. En este último caso, la parada cortará el combo pero el arma se romperá al hacerlo. Las armas especiales como los Zenryoku se romperán 1 de cada 10 veces (resultado de 1 en 1D). Las armas que causan Daño Sobrenatural ignoran este efecto.**

***Drenaje:*** **Provoca Disipación y canaliza el Poder al atacante.**

***Disipación:*** **Provoca Disipación.**

***Encantado:*** **Provoca daño Sobrenatural pudiendo afectar a los seres inmateriales.**

***Elemental:*** **Produce daño de un tipo de elemento Agua, Fuego, Madera, Metal, Putrefacción, Tierra, Vacío o Veneno. El elemento deberá ser elegido al adquirir el poder y es inamovible. Los poderes demoníacos carecen del elemento Madera.**

***Fijar Objetivo:*** **El ataque tiene la posibilidad de fijar un objetivo y perseguirá a su víctima eliminando cualquier penalizador por movimiento. El segundo nivel de Fijar Objetivo atacará de nuevo al siguiente asalto a no ser que impacte o sea bloqueado (no esquivado).**

***Incremento de Alcance:*** **Incrementa el alcance del ataque a FUEx10m.**

***Incremento de Armadura (F/B/E):*** **Incrementa la Armadura del tipo indicado en la cantidad indicada.**

***Incremento de Ataque:*** **+1D al ataque.**

***Incremento de Daño (c/c) / (dist):*** **Incrementa la cantidad en +1L0.**

***Incremento de Defensa:*** **+1D a defensa.**

***Incremento Ofensivo:*** **+2/+5 al total de la tirada de Ataque.**

***Ligera:*** **+1 a Ini y +1 al total de Acción para su manejo.**

***Maldita:*** **Provoca daño Maldito.**

***Manejabilidad:*** **+5 PDA y PDD.**

***Perforante (F) / (B) / (E):*** **Reduce las Armaduras Físicas / Balísticas / Elementales en -3 por nivel.**

***Regeneración:*** **Proporciona la cantidad de PG indicada por asalto.**



## CAPÍTULO II

# EL SISTEMA DE JUEGO

La sala de entrenamiento S-07 del Subnivel 2 estaba casi desierta. La blanca luz de los fluorescentes iluminaba perfectamente la estancia, con una intensidad que resultaba agradable, aunque no relajante. Las paredes pintadas de gris y las colchonetas azules contrastaban con los uniformes rojo oscuro de aquellos que se entrenaban en ella. A estas horas, pasando ya de las 20:30, únicamente se encontraban allí dos reclutas practicando artes marciales y combate con armas. Edward utilizaba un bastón bo para defenderse de las acometidas de un doble de Chuck Norris con unos enormes espolones de hueso saliendo de sus muñecas y sus codos. Girando el bastón, Ed calculó la distancia que le separaba de su oponente, teniendo mucho cuidado de mantenerse en todo momento lejos de su alcance mientras buscaba una apertura en su guardia.

- *Mike, ¿no puedes tomarte el entrenamiento en serio?*
- *Es lo que estoy haciendo. Practico con todos mis poderes – contestó el barbudo oponente con una sonrisa.*
- *No veo la razón para que…*

Aprovechando la distracción, Michael se lanzó hacia delante, golpeando de manera salvaje con sus armas de hueso una vez tras otra. Una, dos, tres, hasta cuatro veces, el bastón se interpuso entre los espolones y su objetivo. Sin abandonar su expresión seria, Edward giró sobre sí mismo mientras se agachaba para lanzar un barrido a las piernas de su rival que, justo como esperaba, saltó hacia atrás. Entonces, tensando su cuerpo como un resorte de acero, se impulsó hacia un lado y avanzó mientras hacía acopio de su voluntad, dejando que fluyeran las emociones del combate para activar su Sello. El familiar zumbido inundó sus sentidos mientras una energía sobrenatural se desbordaba por todo su ser, acelerando sus movimientos; antes de que Mike llegara a tocar el suelo, ya estaba tras él, aplicándole una llave estranguladora con ayuda del bo. Inesperadamente, el cuello de su adversario se rompió con un crujido, como una rama seca, dejando su cabeza torcida en un ángulo imposible.

- *¡Michael! ¡Michael! – gritó cercano a la histeria, sin saber qué hacer.*

Los ojos de su amigo parecían mirarle acusadores pero sin vida. Desesperado, salió corriendo hacia la puerta para pedir ayuda. No había recorrido ni tres metros cuando algo se enroscó en su pierna derecha, derribándolo. El impacto con el suelo le dejó sin respiración y, antes de poder reaccionar, uno de los espolones óseos de Michael se clavó levemente en su nuca.

- *Tú pierdes, chaval. Hay que ver lo capullazo que eres – dijo Mike entre risas mientras le ayudaba a incorporarse y retraía dentro de su cuerpo el tentáculo con el que lo había derribado -. Si pudieras ver la cara de imbécil que has puesto. Bueno, aún puedes, porque no se te ha quitado.*
- *Serás hijo de… - Edward no sabía si pegarle o abrazarle - ¿Tienes idea del susto que me has dado?*
- *Esa era la idea. ¿A que mola mi nuevo truco? Es como hacer sonar los nudillos pero a lo bestia. Estoy deseando enseñárselo a Crystal, a ver cuánto soy capaz de hacerla chillar.*
- *Yo me lo pensaría – respondió Ed dándole un leve puñetazo –. Ella es capaz de romperte el cuello de verdad.*

Riendo, los dos compañeros se dirigieron a la puerta. Si Michael tenía alguna habilidad especial, esa era hacer reír a los demás y convertir el hecho más macabro en una auténtica fiesta. Solo por eso, merecía la pena aguantarle todas las chorradas que se le ocurrían al cabo del día. Al llegar al umbral, ambos dejaron de reírse. Allí, con su rostro impertérrito, se encontraba Saburo, el hombrecillo oriental que acompañaba a Arianna en las entrevistas de reclutamiento.

- *Archer-san, usted se queda. O´Riley, largo de aquí.*

Ambos intercambiaron una mirada interrogativa, pero el tono del japonés no dejaba lugar a réplica. Mike salió de la estancia, mientras Edward seguía a su superior al centro de la misma. Una vez allí, intentó escrutar sus ojos negros, con la esperanza de encontrar alguna pista de lo que podía querer. Saburo le mantuvo la mirada, frío e inabarcable como un glaciar. Ed no pudo evitar que se le erizase el vello de la nuca. Entonces, lentamente, con movimientos suaves y precisos, el Onmyoji extrajo sus dagas gemelas de sus mangas mientras adoptaba una posición de combate.

Y por primera vez desde que Edward podía recordar, Saburo esbozó una sonrisa.

*- Archer-san, la Directora está muy descontenta con su desempeño en los entrenamientos. No cree que esté poniendo el alma en ellos. Yo estoy de acuerdo.*

*- Mire, Saburo, lo estoy haciendo lo mejor que puedo - protestó Edward en tono respetuoso.*

*- Usted sabe que eso es falso, Archer-san. Por eso estoy aquí. Considere esto un examen y de la nota que saque dependerá el bienestar de su familia y de sus compañeros.*

Saburo extendió su brazo derecho, con la mano extendida e hizo un gesto a Edward para que atacase.

*"Al final de la partida el peón y el rey vuelven a la misma caja."*

*Heimdall, Führer de Thule Ghesellschaft*

Llamamos Sistema de Juego a la mecánica necesaria para interpretar los diferentes parámetros que representan las habilidades y capacidades de los personajes. A estas alturas ya has rellenado la mayor parte de la ficha de personaje. Ha llegado el momento de mostrarte cuál es la forma de interpretarla.

## TIRADAS DE DADO

Cuando un personaje intenta algo que una persona sería capaz de hacer en cualquier situación, como caminar, comer, hablar, conducir su vehículo con tráfico normal o acercarse corriendo a casa, no es necesario preguntarse si le es posible hacerlo o no. Simplemente es capaz porque se trata de acciones rutinarias. La cosa cambia cuando el personaje hace algo que ya no es tan sencillo o que involucra otros factores como una competición para lograr algo antes que un oponente o unas circunstancias poco usuales. En esos casos, el Director de Juego requerirá una tirada de dados.

En Akuma, utilizaremos dados de diez caras (abreviado D) para efectuar todas las tiradas. La cantidad de dados más común oscila entre 1D y 5D, pudiendo llegar hasta 9D en casos muy especiales, lo que modifica mucho la dificultad de la tirada; gracias a esto, los personajes con Características sobrenaturales obtendrán el éxito fácilmente en situaciones que serían catastróficas para un humano ordinario.

Como base, el sistema utilizado es un porcentaje simple. Cada habilidad pertenece a un grupo englobado por la misma Característica y posee un valor entre 0 y un máximo de 300, que debe de ser obtenida usando para ello los resultados de los dados. Por ejemplo, si tienes un 40% en una habilidad, deberás construir con tu tirada una cifra igual o menor a dicha cantidad; si posees un 150, la cifra a obtener es esa misma.

Ahora bien, las Características cambian, y mucho, las probabilidades de éxito. Un personaje con un atributo de 1 tirará 2D de diferente color, marcando el más oscuro las decenas y el más claro las unidades, quedando limitado a un resultado de 99 por muy alta que sea la habilidad. Un personaje con una característica de 2 o superior tiene mucha más ventaja, ya que hará la misma tirada con una cantidad de dados igual a su característica y además podrá escoger entre los resultados para elegir el valor que más le convenga para decenas y unidades. Cuanto mayor sea el resultado obtenido, mejor se habrá ejecutado la acción.

En resumen, es importante disponer de una buena habilidad pero también lo es la Característica que la guía. Poseer un 140 en una habilidad solo será verdaderamente beneficioso si puedes tirar al menos 3D, con los que construir centenas, decenas y unidades.

*Ejemplo: Un personaje con una Habilidad de 40% y una Característica de 4 hace una tirada que obtiene 0,3,7 y 8. Podrá combinarlos para lograr un éxito entre 03 y 38. Por supuesto, si lo desea, podrá elegir un resultado superior a 40, con lo que habría fallado su control. Si poseyera un 150, podría lograr un 87. Si las tiradas fueran 1,3,7 y 8 podría lograr un 138.*

## EL EFECTO DE LAS TIRADAS

Cuando un personaje hace una tirada, el resultado obtenido es conocido como el Efecto de la misma. Cuanto más alto sea el Efecto, siempre por debajo de la puntuación de habilidad, mayor será el nivel de éxito del control. Un personaje que obtenga un Efecto de 11 intentando saltar un muro lo hará con cierto esfuerzo, mientras que otro con 70 lo hará con comodidad y elegancia.

En ciertas ocasiones, el DJ considerará que la acción que vayan a acometer los personajes es más complicada de lo normal. Después de todo, no es lo mismo saltar un muro que cruzar de un salto la distancia entre dos azoteas. Precisamente para eso existe el Efecto Mínimo (***EfMin***), una cifra que establece la dificultad de la acción. La ***Tabla 8: Efectos Mínimos*** muestra los diferentes EfMin, ofreciendo referencias para ubicar cada dificultad.

Cuando el DJ pida un EfMin y este no sea superado, el resultado dependerá de la circunstancia en particular. En algunas ocasiones, cuando las opciones sean éxito o fracaso, la acción será un fracaso directamente. En otras, puede ser que un nivel de Efecto alto que no llegue al exigido se convierta en un fallo parcial. Por ejemplo, si necesitas un 70 para saltar de un lugar a otro y obtienes un 68, el DJ puede decidir que te quedas corto por muy poco y darte la ocasión de agarrarte a algún sitio en lugar de caerte directamente. Por supuesto, si el EfMin es superado, la acción habrá tenido éxito.

En muchas ocasiones, es posible que varias habilidades puedan ser utilizadas para la misma acción. En ese caso, aquellas que sean menos idóneas para ello requerirán un EfMin superior, que puede suponer un rango de dificultad más o un simple incremento de +10 al EfMin exigido en los casos menos problemáticos.

Existe un supuesto especial que es cuando el personaje obtiene el resultado que coincide exactamente con su puntuación de habilidad. En este caso se considerará que ha obtenido un Efecto Crítico, lo cual es un éxito automático en la acción incluso cuando el nivel de habilidad no le permita al personaje alcanzar el nivel de EfMín exigido.

**TABLA 8. EFECTOS MÍNIMOS**

| | | |
|---|---|---|
| 0 | Rutinario | Una acción extremadamente sencilla pero que requiera saber qué se esta haciendo como un trayecto con tráfico fluido, buscar un libro en el registro de una biblioteca, bajar por una cuerda, caerle simpático a un niño o localizar los fusibles en un sótano. |
| 30 | Fácil | Una acción sencilla que cualquier persona con una mínima capacidad en la habilidad sería capaz de lograr, como conducir por una carretera con tráfico denso, buscar una factura en un escritorio, encaramarse a un muro de dos metros, convencer a alguien para que te deje su sitio en la cola o reparar un interruptor estropeado. |
| 50 | Normal | Una acción sencilla como conducir a gran velocidad, buscar una factura en un escritorio desordenado, trepar por una alambrada de tres metros, convencer a alguien para que te deje usar su móvil o localizar por qué no arranca el motor de un coche. |
| 70 | Difícil | Una acción realizada con complicaciones como podría ser conducir a gran velocidad por un firme húmedo, buscar una factura en un escritorio desordenado a oscuras con la ayuda de una linterna, saltar de una azotea a otra, convencer al portero de un club de moda de que te deje entrar sin el vestuario adecuado o reparar la correa del ventilador con los materiales que puedas improvisar a mano. |
| 90 | Improbable | Una acción casi imposible para un humano, aunque no tanto para un personaje con capacidades sobrenaturales como puede ser saltar con tu moto por encima del coche en llamas que viene de frente, localizar a alguien invisible por el sonido y el olor, saltar desde una azotea a la ventana del piso inferior del edificio de enfrente y atravesarla limpiamente, convencer al portero de un club de moda de que te deje entrar sin el vestuario adecuado y sin hacer cola o abrir una caja fuerte sin herramientas, simplemente guiándote por el tacto y el oído. |
| 120 | Imposible | Una acción extremadamente difícil para un personaje con capacidades sobrenaturales, algo que solo un genio podría lograr una o dos veces, como puede ser derrapar con tu moto en firme húmedo, tumbándola bajo un camión en llamas y salir por el lado contrario incorporándola como si tal cosa, dejarse caer cinco pisos hasta el asta de una bandera y usarla como trampolín para entrar en el edificio de enfrente, convencer al portero de un club de moda de que eres policía, que hay una bomba y que es necesario desalojarlo inmediatamente o desactivar un complicado sistema de seguridad con la ayuda de una navaja suiza. |

*Ejemplo: El detonador marca 0:00:04. Edward abre los ojos de par en par y grita: "¡Bomba!". Mike suelta un taco y ambos corren hacia la ventana del despacho. Cuatro segundos más tarde, ambos atraviesan el cristal, intentando llegar al edificio de enfrente. La onda expansiva los impulsa aún más y cruzan los 10 metros que les separan del otro edificio. El Director de Juego pide una tirada de Atletismo a ambos con EfMin 30. Ed obtiene un 63 y Mike solo un 27. Edward consigue llegar a la cornisa y Mike se agarra, por los pelos, a una pierna de su compañero.*

## TIRADAS ENFRENTADAS

Cuando dos o más personajes intentan la misma acción, a menudo resulta importante dilucidar quién ha ganado o lo ha hecho mejor. Nada más sencillo. El personaje que obtenga el Efecto más alto será el ganador. En el caso de que conocer el orden sea interesante o necesario, el siguiente mayor Efecto será el segundo, el posterior el tercero y así en adelante. Sencillo ¿verdad?

No es necesario que uno de los participantes sea un ser vivo. El DJ puede establecer que una cerradura, un sistema de seguridad o cualquier otra situación puede poseer una habilidad y Característica para resistirse a los intentos de los jugadores.

*Ejemplo: Durante un forcejeo, Mike deja caer la pistola que lleva. Sus dos atacantes, desarmados, intentan hacerse con el arma antes de que él la recupere. El Director de Juego pide una tirada enfrentada de Atletismo para decidir quién lo consigue. Los Efectos son 39 para Mike, un fallo para el primer oponente y un 37 para el segundo. Mike consigue recuperar el arma y, con letal eficacia, despacha a sus atacantes.*

## PRUEBAS DE RESISTENCIA

En diversas situaciones, un personaje puede encontrarse en la tesitura de tener que resistirse a ser afectado por un poder, los efectos de un hechizo o diversas agresiones que provocan efectos dañinos. En esos casos se le requerirá una Prueba de Resistencia (***PR***) sobre alguna Característica, exigiendo una dificultad para poder sustraerse a los efectos perjudiciales.

*Ejemplo: Un poder o hechizo que requiera una Prueba de Resistencia de Fuerza con una dificultad de 10 usará la terminología: PR FUE10.*

Las reglas son las siguientes: la tirada se hará con los dados de la Característica y se elegirán los dos más altos para intentar superar la dificultad de la PR. Si la puntuación de la Característica es 1, solo se tirará y guardará ese dado. En este tipo de tiradas, las cifras obtenidas poseen su valor (1 a 10) con una excepción: los 6 que pueden ser repetidos para sumar el siguiente resultado. Sin embargo, los 6 solo podrán repetirse si son los dados escogidos.

*Ejemplo: Takeru, un Shinsengumi, se encuentra en mitad de una pelea cuando es afectado por un hechizo de Aullido, que le provocará el Estado Alterado Miedo si no supera una PR VOL15. Con su VOL 3 tira 3D y obtiene 6, 0 y 3. Se queda con 6 y 10, repitiendo el 6. Saca un 2 al que suma +6 para un total de 8 que con el 10 suma 18, con lo que pasa la PR y no es afectado por el Estado Alterado Miedo.*

Ciertas Habilidades proporcionan modificadores a las PR. Por ejemplo, un personaje con una puntuación alta en Fuerza de Voluntad estará más capacitado para resistir una PR de Miedo que uno que posea una puntuación baja. Por ello, por cada 30 puntos en la Habilidad ligada a la PR, se aplicará un Bono natural de +1 al resultado de las mismas. En la ***Tabla 9. Pruebas de Resistencia***, podrás verificar qué Habilidades bonifican las PR y en qué supuestos se aplicará cada una de ellas.

Apunta los bonos a cada tipo de PR la ficha de personaje. Las PR se usan continuamente en combate y ten por seguro que necesitarás todos los bonos posibles.

**TABLA 9. PRUEBAS DE RESISTENCIA**

| PR | Habilidad | Aplicaciones |
|---|---|---|
| FUE | Proezas de Fuerza | Congelación, Derribo, Desarmar, Empujón, Presa, situaciones que restrinjan el movimiento por la fuerza. |
| RES | Resistencia Física | Aturdimiento, Debilidad, Desmembrar, Dolor, Shock, Plaga, Envenenamiento, Hemorragia, Heridas Graves, Inconsciencia, situaciones como privaciones físicas o sensoriales, fatiga, enfermedades y venenos. |
| REF | Atletismo | Incineración, Derribo, Desarmar, Presa. Situaciones que requieren rapidez para escapar al daño. |
| VOL | Fuerza de Voluntad | Desesperación, Disipación, Euforia Fatiga, Ira, Miedo, Adicciones, Fobias, Manías y Agresiones de tipo mental, emocional o espiritual como controles o drenajes. Euforia. |
| MEN | Percepción | Alucinaciones, Ceguera, Sordera, agresiones de tipo sensorial. |

## DUELOS DE CARACTERÍSTICAS

En determinadas circunstancias, un personaje tendrá que utilizar una Característica para resistir un intento por parte de un oponente. En estos casos se tira igual que haciendo una PR, pero no hay dificultad, sino que el que obtenga el mayor total, vencerá. En caso de empate, el duelo continuará durante el siguiente asalto.

*Ejemplo: Un personaje atrapa a su oponente en una presa con la intención de arrojarlo por la ventana. La FUE del atacante es 3 y la del defensor es 2. Ambos tiran los dados. El atacante obtiene 5,3 y 1, para un total de 5+3=8. El oponente obtiene 4 y 4, para un total de 4+4=8, evitando que lo envíe en caída libre hacia el asfalto pero seguirán forcejeando hasta que uno logre su objetivo.*

## RESULTADOS ESPECIALES

Esta regla representa un golpe de suerte que favorece al personaje que efectúa una tirada, dándole la oportunidad de obtener un éxito mayor de lo que las circunstancias normales le permitirían. Cuando un personaje obtiene uno o más 6 en una tirada de Habilidad o Enfrentada, podrá decidir retirarlos y obtener un bonificador a su Efecto, ***pudiendo superar el nivel máximo de su puntuación de habilidad***. Al retirar los dados, el jugador deberá obtener un Efecto con los dados restantes para poder aplicarle la bonificación. Las bonificaciones dependerán del número de dados retirados:

6 +10 AL EFECTO.
66 +30 AL EFECTO.
666 +50 AL EFECTO Y DURANTE TODA LA PRESENTE ESCENA EL PERSONAJE SE BENE CIARÁ DE UN BONO DE +1D EN TODAS SUS TIRADAS. LOS PERSONAJES QUE DISPONGAN DE SELLO, EN SU LUGAR LO VERÁN INCREMENTADO EN 1 EL RESTO DE LA ESCENA. A ESTE RESULTADO SE LE LLAMA EL NÚMERO DE LA BESTIA.

Como toda moneda tiene dos caras, al igual que el 6 es un resultado beneficioso, varios dados con la cifra 0 son el peor resultado que puede obtenerse. Si aparecen dos 0, ambos dados serán retirados, restando 10 puntos al Efecto y si la cantidad de dados que quedan es inferior a dos, la tirada se consideraría un fracaso. En el caso de que la tirada incluya tres o más 0, se considerará que el personaje ha cometido una pifia. Esto también se aplica en el caso de que al retirar dos 0 no quede ningún dado. Una pifia significa que el personaje no logrará realizar la acción que estaba intentado y el Director de Juego le aplicará un daño colateral, como causar problemas a otro compañero, que su arma se encasquille, que su coche sufra un reventón, que dé con los huesos en el suelo o cualquier cosa que considere apropiada. A este resultado se le denomina Malas Noticias.

0 SIN EFECTO.
00 -10 AL EFECTO OBTENIDO UNA VEZ RETIRADOS LOS DADOS.
000 MALAS NOTICIAS.

Otra opción es obtener un resultado de Éxito Crítico, la puntuación exacta de Habilidad. En ese caso, se considerará que la acción es un éxito automático, incluso si el Efecto es inferior al requerido. Puede representar un golpe de suerte o una casualidad que ayuda al personaje, como podría ser el conocer un dato por haberlo adquirido en un momento dado aun siendo superior a su conocimiento de la materia o un cúmulo de circunstancias como saltar con el viento a favor o la ayuda de la adrenalina. Un Éxito Crítico de tres cifras siempre superará a uno de dos cifras. En una Tirada Enfrentada, dos Exitos Críticos se resolverán a favor del defensor, a no ser que el atacante posea uno de tres cifras y el defensor uno de dos cifras. Si la habilidad es 100, 200 o 300, el Éxito Crítico será 99, 199 o 299 respectivamente.

*Ejemplo: Un personaje hace una tirada con una habilidad de 60 y 4D, obteniendo 2,5,6 y 6. Normalmente, esta tirada sería un 56, pero elige retirar ambos dados quedándose con un 2 y un 5 y un bonificador de +30, por lo tanto ha conseguido un efecto de 52+30 = 82. Si el mismo personaje hubiera obtenido un 2,5,0,0 tendría que retirar ambos resultados y restar 10 al Efecto quedándose con un 52-10 = 42.*

### MODIFICADORES A LAS TIRADAS

Una buena planificación, el uso de herramientas o disponer de tiempo extra pueden facilitar el éxito al intentar una acción. Por ejemplo, es mucho más fácil trepar por una pared disponiendo de una cuerda o unas garras para ayudarse, abrir una cerradura usando unas ganzúas, traducir un texto disponiendo de un diccionario o acceso a Internet. En todos estos casos el DJ procederá a proporcionar una bonificación de entre +10 y +30 a la puntuación de habilidad. Al usar habilidades de comunicación, si el jugador interpreta adecuadamente se puede aplicar un bonificador o incluso no requerir tirada alguna. Por supuesto, lo contrario es posible y una mala planificación provocará penalizadores en la misma medida. El DJ es el que asignará los modificadores y siempre tendrá la última palabra.

## UNIDADES DE TIEMPO

Todos somos conscientes del paso del tiempo y de cuánto se necesita para efectuar alguna acción en particular. Si un personaje decide pasar una tarde arreglando su coche en el taller, el plazo que transcurrirá dentro del juego será una tarde. Si dedicas un par de minutos en interpretar una charla con uno de los personajes no jugadores, tomaremos el tiempo transcurrido como real. Hasta aquí todo bien. El problema se presenta cuando tienen lugar varias cosas al mismo tiempo y es importante controlar el devenir del mismo. Por eso existen una serie de unidades temporales para usar en estas ocasiones.

En primer lugar se encuentran los ***asaltos***. Un asalto representa un periodo de 6 segundos en el cual se pueden realizar una serie de acciones específicas. Normalmente los utilizaremos en situaciones muy dinámicas como combates, persecuciones rápidas, el uso de determinados poderes y similares.

En segundo lugar se encuentran las ***escenas***. Una escena representa el periodo de tiempo necesario para realizar una serie de acciones a más largo plazo, como puede ser evacuar a un grupo de gente de un lugar peligroso, entrar en una base enemiga, mantener una reunión con una serie de personajes o cualquier otra cosa por el estilo. Si es necesario, en mitad de una escena puede pasarse a asaltos.

En tercer lugar están los ***fundidos en negro***. Cuando un grupo de personajes viaja de un lado a otro y lo que ocurra durante el viaje es intrascendente, cuando pasan la noche durmiendo o cuando deciden esperar hasta la hora de una reunión no es necesario interpretar todo ese tiempo. Sencillamente se deja que transcurra y se empieza la acción cuando ocurra algo interesante para la sesión de juego. A hacer esto se le denomina fundido en negro.

El DJ decidirá qué medida utilizar, pudiendo pasar de una a otra cuando considere que la situación lo requiera. Por ejemplo, los jugadores pueden haber declarado que pasan la noche y entonces pueden encontrarse bajo ataque de un grupo de incursión de sus oponentes o pueden recibir una llamada. En ese caso el DJ pasará a dirigir dicha escena, pasando a asaltos si es necesario.

## LAS CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Las Características Secundarias representan una serie de aptitudes físicas que dependen directamente de los atributos del personaje. Cada una de ellas representa una capacidad diferente, como pueden ser desde la longitud de metros que recorre un personaje en un asalto hasta el peso que es capaz de levantar, pasando por la cantidad de daño físico que puede soportar o la distancia que puede saltar. En este apartado nos centraremos en cada una de ellas, especificando las reglas por las que se calculan y cómo utilizar ciertas habilidades para potenciarlas.

### ACCIONES

Durante el tiempo que dura un asalto, un personaje será capaz de efectuar una cantidad limitada de cosas. No todo el mundo es capaz de hacer las mismas cosas en el mismo tiempo, pues hay una serie de factores que influyen en ello, como pueden ser la capacidad de concentración, la rapidez de reflejos, la percepción del entorno, el entrenamiento y, en algunos casos, la coordinación física o manual. Para conocer el número de Acciones que un personaje puede acometer en un asalto deberemos comparar en la siguiente tabla las suma de las Características de REF y MEN y añadir cualquier modificador que incremente el Total de Acción. Como se puede verse en la ***Tabla 10. Acciones***, cuanto mayores sean las puntuaciones en las Características, más cantidad de acciones podrá efectuar el personaje.

**TOTAL DE ACCIÓN = REF + MEN + MODIFICADORES**

**TABLA 10. ACCIONES**

| Total de Acción | Acciones | Total de Acción | Acciones |
|---|---|---|---|
| 0-1 | 1 | 12-14 | 6 |
| 2-5 | 2 | 15-17 | 7 |
| 6-7 | 3 | 18-20 | 8 |
| 8-9 | 4 | 21-23 | 9 |
| 10-11 | 5 | Cada +3 | +1 |

*Ejemplo: Edward posee REF 3 y MEN 3, por lo tanto su Total de Acción es 6, con lo que dispondrá de 3 Acciones por asalto. Su Poder de Agilidad Akuma aumentará estos totales.*

### TIPOS DE ACCIONES

Según la actividad que intente realizar un personaje, este deberá invertir cierta cantidad de Acciones para poder hacerlo. No es lo mismo recargar un arma, mantener un poder o gritar un aviso a alguien. A continuación comentaremos las cuatro clases de Acciones que pueden darse en una sesión de juego.

Se consideran **Acciones Activas** aquellas que requieren de esfuerzo y una cierta concentración, o sea, la intención de realizarlas. Para realizar una Acción Activa durante un asalto se requiere, en el caso de ser importante el momento de su realización, disponer de la Iniciativa. Por supuesto, un personaje que se encuentre físicamente impedido para realizarla no podrá efectuarla en forma alguna. Algunos ejemplos de Acciones Activas son: atacar a un oponente, recargar o desenfundar un arma, utilizar una habilidad física o cualquier actuación similar. Muchas de las acciones de movimiento o combate tienen sus propios costes, pero en líneas generales, una Acción Activa consume 1 Acción.

Se consideran **Acciones Pasivas** aquellas que se ejecutan con un mínimo de concentración, por simple voluntad y con muy poco esfuerzo. Al igual que ocurre con las Acciones Activas, la Iniciativa es necesaria en caso de que sea importante definir el momento de su realización, como puede ser el uso de un poder de algún tipo o dar un aviso. Algunos ejemplos de acciones pasivas son: moverse hasta tus REF en metros, utilizar una habilidad mental, dar órdenes, intentar percibir cualquier hecho cuando se declara que se está alerta, comunicarse, mantener poderes previamente activados o usar poderes pasivos, entre otras. No consumen Acciones, pero no pueden realizarse más Acciones Pasivas diferentes (mantener dos

poderes se considera la misma Acción Pasiva, mantenimiento) que la puntuación en MEN.

Existe un tercer tipo de acción: las **Acciones Reactivas**, que no son otra cosa que los actos reflejos que se realizan más por puro instinto que por voluntad, como son las defensas o ciertos poderes como la regeneración instantánea. Las Acciones Reactivas podrán realizarse tan a menudo como sea necesario. Además, es posible declarar una Acción Pasiva al principio del asalto para permanecer alerta, permitiendo al personaje hacer una tirada opuesta de Percepción contra cualquier intento de Sigilo o para percatarse de cualquier evento que pueda ocurrir de forma reactiva. Algunos ejemplos de Acciones Reactivas son: realizar tiradas de resistencia, defenderse o intentar percibir a un oponente a tu espalda.

Se consideran **Acciones Complejas** aquellas que requieren de esfuerzo y una cierta cantidad de tiempo que decidirá el DJ. Algunos ejemplos de Acciones Complejas son: reparar un motor, lanzar ciertos hechizos, desactivar una bomba, desencriptar una clave informática o cualquier cosa que lleve tiempo a una persona normal. El DJ puede designar una cantidad de Acciones requeridas o una cantidad de tiempo (asaltos, minutos, etc.).

Puede ocurrir que un personaje quiera realizar una acción y no disponga de suficientes Acciones. En ese caso comenzará a realizarla en este asalto y terminará de realizarla en el siguiente.

## MOVIMIENTO

El movimiento indica la velocidad a la que puede moverse un personaje durante un asalto. En Akuma utilizamos una Característica Secundaria llamada Movimiento en la que diferenciaremos tres clases: Paso, Carrera y Sprint.

La Característica Secundaria de Movimiento de todas las criaturas depende de su Tamaño. Un personaje es una criatura de Tamaño humano, por lo que su Movimiento es 2. Los Poderes y hechizos pueden incrementar el Movimiento de una criatura. Cada punto de Movimiento equivale a 10 metros. La ***Tabla 11. Movimiento*** indica los puntos de Movimiento que posee una criatura según su puntuación básica, así como su equivalencia aproximada en Km/h como curiosidad.

**TABLA 11. CONVERSIÓN DE MOVIMIENTO**

| Movimiento | Carrera | Km/h | Sprint | Km/h |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 12 | 3 | 18 |
| 2 | 4 | 24 | 6 | 36 |
| 3 | 6 | 36 | 9 | 54 |
| 4 | 8 | 48 | 12 | 72 |
| 5 | 10 | 60 | 15 | 90 |
| 6 | 12 | 72 | 18 | 108 |

¿Cuáles son las reglas normales de movimiento? Cuando un personaje quiera moverse, deberá utilizar Acciones según la cantidad de metros que quiera cubrir. Según lo que necesite podrá elegir entre tres opciones de movimiento: Paso, Carrera o Sprint.

**Paso (Acción Pasiva):** Si lo único que quiere el personaje es acercarse a un punto cercano, puede optar por utilizar una Acción Pasiva, la equivalencia humana a dar un par de zancadas. De esta forma, podrá moverse una cantidad equivalente a sus REF en metros.

**Carrera (1 Acción):** Por otro lado, si el personaje quiere moverse realmente rápido y avanzar una distancia más amplia, entonces deberá correr. En términos de juego, solamente tiene que utilizar una Acción Activa para moverse su Carrera. Un personaje puede mantener esta velocidad durante tantos minutos como su RES antes de hacer tiradas de fatiga, una por minuto.

**Sprint (2 Acciones):** Si la Carrera no es suficiente, siempre queda utilizar el Sprint. El personaje podrá invertir Acciones para sumar +1 a su puntuación de Sprint (por ejemplo, con Sprint 6 y gastando 2 Acciones extra se moverá 8). Un personaje puede usar esta modalidad de movimiento un máximo de RES+2 asaltos antes de tener que aflojar el ritmo, haciendo una Tirada de fatiga cada asalto.

Si dos personajes se enfrentan en una carrera, solo habrá que comparar sus velocidades y se sabrá quién gana. Aun así, hay dos casos en los que uno podrá interceptar a otro con mayor movimiento:

El primero es el *Movimiento Instantáneo*, obtenido al usar ciertos poderes. Un personaje con *Movimiento Instantáneo* siempre podrá cortarle el paso a uno que no lo posea aunque, tras su acción, su oponente se desplazará el resto de su movimiento.

El segundo caso es el asalto en el que ambos comienzan la carrera siempre que se encuentren relativamente cerca. En este caso deberán hacer una Tirada Enfrentada de *Atletismo o Proezas de Fuerza*, a cuyo Efecto cada personaje añadirá su puntuación de Carrera o Sprint. El vencedor hará una salida mucho más rápida, esquivando los obstáculos, bloqueando la huida del adversario o bien logrando escapar.

El DJ puede decidir efectuar la persecución asalto por asalto, pero lo normal es que el personaje que obtenga el mejor resultado o bien escapa o bien intercepta al huido. Nada impide a un personaje intentar volver a escapar posteriormente.

El movimiento bajo el agua se reduce en un rango, o sea, Movimiento 2 pasaría a ser 1.

*Ejemplo: Edward posee Movimiento 2, así que su Carrera es 4 y su Sprint es 6. Siempre puede usar Acciones para mejorarlo.*

## PUNTOS DE FATIGA

Los *Puntos de Fatiga* (PF) representan las reservas de energía que posee un personaje y que podrá utilizar para activar ciertos parámetros de combate que veremos en el *Capítulo III*, Especializaciones de Poderes, Ventajas de Maestría, además de otras cosas de las que hablaremos a continuación.

Para calcular la cantidad de PF sumaremos las Características de FUE, RES Y VOL, a cuyo resultado añadiremos +1 por cada 30 puntos en Vigor, así como cualquier modificador que se posea.

**PF = RES + VOL + FUE + VIGOR/30 + MODIFICADORES**

Un personaje no puede gastar más PF en un asalto que la media entre su RES y VOL, redondeando hacia abajo. De hacerlo, caerá bajo el Estado Alterado Fatiga durante tantos asaltos como los PF utilizados por encima del límite. Los posibles usos de los PF incluyen:

- *Activar ciertos poderes (ver Capítulo I).*
- *Activar Parámetros de Combo (ver Capítulo III)*
- *Añadir +2L0 al daño (debe declararse antes de tirar).*
- *Añadir +1D a una Característica para una tirada al coste de 1PF. No es posible incrementar la misma característica en más de 1D.*
- *Añadir +1D a una tirada de Ataque o de Defensa.*
- *Tirar 1D extra en una PR.*

Ninguno de estos efectos puede ser usado más de una vez por tirada, aunque diferentes efectos sí que podrán utilizarse en el mismo asalto.

Un personaje puede poseer PF negativos, pero se encontrará bajo el Estado Alterado Fatiga hasta que logre devolverlos a un valor positivo. Cada vez que el valor de PF baje a una puntuación negativa, será necesario hacer una tirada de Vigor con EfMin 10 por PF negativo o se desmayará exhausto, no pudiendo moverse hasta que recupere PF, momento en el que hará una nueva tirada, o hasta que estos lleguen a una puntuación positiva. Alguien bajo el Estado Alterado *Fatiga* ***(pág. 113)*** que vuelva a quedar bajo dicho estado, perderá 2PF de forma automática.

Los PF se recuperan mediante el descanso. Un buen descanso (al menos 8 horas) tras una opípara cena permite recuperar la media entre RES y VOL en PF. Un descanso menor (al menos 4 horas) solo permite recuperar la mitad. Solo es posible recuperar PF descansando una vez cada 24 horas.

Por último, existen poderes, hechizos y algunos resultados de heridas críticas que pueden afectar negativamente a los PF.

## CAPACIDAD DE CARGA

La carga indica cuánto peso puede levantar un personaje. En la mayor parte de los juegos de rol, especialmente en los de ambientación medieval, suele utilizarse un sistema más o menos complejo para controlar el peso que lleva encima un individuo y

aplicarle modificadores negativos en el caso de que vaya demasiado cargado. En una ambientación actual como la que trata Akuma, esto no es ni mucho menos necesario. Un personaje no llevará encima una armadura metálica, diez tipos de armas diferentes y una lista de equipo interminable, principalmente porque para llevar equipaje ya existen tanto los vehículos como unas prácticas maletas con ruedas que nos evitan el engorro de parecer una tortuga sobrecargada. Así pues, lo único que nos interesa es saber cuánto peso puede levantar un personaje.

El peso máximo que un personaje puede alzar depende de su FUE. Por cada punto de FUE puede cargar 25Kg sin problemas o 50 Kg en esfuerzos puntuales. Si hace una tirada de Proezas de Fuerza, levantará 100 Kgs por punto de Fuerza y añadirá el Efecto obtenido en Kgs. Si el personaje consume 1PF, levantará 200 Kgs por punto de FUE.

Si un personaje lleva encima una carga superior a su límite normal pero inferior a lo que puede levantar, perderá 1PF cada hora o fracción para reflejar el esfuerzo. Los esfuerzos puntuales (unos asaltos) no provocarán esta pérdida.

### SALTO

Indica la distancia que puede alcanzar un personaje, ya sea en longitud o en altura, al efectuar un salto. Depende de las características de FUE y REF. Según la suma de dichas características, un personaje podrá saltar una cantidad de metros en altura o en longitud que podrán ser modificados mediante una tirada de Atletismo o Proezas de Fuerza que, de ser exitosa, incrementará en 1 la suma de dichas características. Además, dado que el salto aumenta con una carrera previa, se podrá aumentar la longitud del salto en tantos metros como la Carrera del personaje. Hay que recordar que el salto es una acción activa, por lo que requiere una Acción para poder efectuarlo y, por ende, en Carrera requerirá 2 Acciones y un cierto espacio para poder realizar dicha acción.

**TABLA 12. SALTO**

| FUE+REF | Altura | Longitud | FUE+REF | Altura | Longitud |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 2 | 11 | 9 | 20 |
| 3 | 2 | 4 | 12 | 10 | 22 |
| 4 | 2 | 6 | 13 | 11 | 24 |
| 5 | 3 | 8 | 14 | 12 | 26 |
| 6 | 4 | 10 | 15 | 13 | 28 |
| 7 | 5 | 12 | 16 | 14 | 30 |
| 8 | 6 | 14 | 17 | 15 | 32 |
| 9 | 7 | 16 | 18 | 16 | 34 |
| 10 | 8 | 18 | 19 | 17 | 36 |

*Ejemplo: Mitsu intenta saltar desde el techo de un camión tráiler a un coche que se encuentra 12 metros más adelante. Como la Base de Salto en longitud de Mitsu es 8 (FUE+REF=5) y su Carrera es 4, nuestra amiga no necesita tirar para lograr su objetivo. Gasta las 2 Acciones y lo logra. Si hiciera una tirada de Atletismo, su total aumentaría a 10+4.*

## PUNTOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe ***(PG)*** representan la cantidad de daño que puede recibir un personaje antes de morir. Analizaremos esto en profundidad en el en el epígrafe de daños del Sistema de Combate, en el *Capítulo III*. Ahora mismo simplemente calcularemos la Base con la siguiente fórmula:

**BASE DE PG = 5 + RESX5 + DES. FÍSICO/30 + MODIFICADORES**

Los modificadores a aplicar pueden obtenerse en las tiradas de Historial, Ventajas o en alguna Tabla de Combate.

*Ejemplo: Edward con su RES 2 y Desarrollo Físico 20 posee una Base de PG de 15.*

## NECESIDADES FÍSICAS Y PRIVACIONES

Los personajes, como todos los seres humanos, tienen una serie de necesidades físicas diarias que les es necesario satisfacer. Nos referimos a cosas como beber, comer y dormir. Normalmente se dan por hechas pero, en ocasiones, pueden encontrase privados de ellas debido a la trama o su propia decisión. Y eso tiene consecuencias.

Si un personaje no satisface sus necesidades, empezará perder Puntos de Fatiga de acuerdo a la ***Tabla 13. Privaciones.*** Todos los efectos son acumulativos, con lo que un personaje que permanezca sin comer, beber ni dormir perderá 4PF diarios. Las penalizaciones por falta de comida se doblan al cabo de una semana, se triplican a las dos semanas y así en lo sucesivo. Las penalizaciones por falta de agua se incrementan en 1PF cada dos días de abstinencia.

**TABLA 13. PRIVACIONES**

| Tipo de Privación | Penalización |
|---|---|
| Un día sin comer | -1PF |
| Un día sin beber | -2PF |
| Un día sin dormir | -1PF |
| Dormir menos de 4 horas tras actividad física | -1PF |
| Condiciones atmosféricas adversas (diario) | Tirada Vigor o -1PF |
| Condiciones atmosféricas extremas (3 horas) | Tirada Vigor o -1PF |

Si un personaje acumula una cantidad de PF negativos por privaciones y se desvanece, entrará en coma, pudiendo llegar a morir si no recibe atención inmediata, en un número de horas máximo igual a 10+RES, a no ser que obtenga una PR RES10+PF negativos.

Nos gustaría puntualizar que los personajes Akuma no necesitan alimentarse de su Fuente de Poder para subsistir, ya que al estar sellados son básicamente humanos. Así pues, podrán alimentarse con normalidad, con la excepción de los Gaki, que son exclusivamente carnívoros.

## LIMITACIONES UNIVERSALES

En Akuma existen una serie de limitaciones que los personajes jamás podrán desafiar, establecidas para que el sistema sea lo más justo y equitativo posible, impidiendo el abuso de las reglas y de los modificadores y asegurando que todos los personajes tengan las mismas posibilidades en situaciones idénticas.

**Límite de Armadura:** La Armadura posee un límite de 15, a partir del cual cualquier incremento se reducirá a la mitad. Las armaduras del mismo tipo (artificiales o sobrenaturales) no acumularán.

**Límite de Combate:** Si se usan dos habilidades diferentes en combate, por ejemplo Armas de Fuego y Cuerpo a Cuerpo, siempre se aplicarán las puntuaciones de PDA, PDD y Pozo más bajas.

**Límite de Dados de Daño:** La cantidad de Dados de Daño que puede tirar un personaje está limitada a 9. Si un personaje posee una cantidad de dados superior, podrá cambiar -3L0 por +0L1. Los Incrementos de Daño se acumularán aun siendo sobrenaturales.

**Límite de Dados Perdidos:** Si un personaje se ve bajo un penalizador que reduzca su tirada por debajo de 1D, lo sustituirá por un -10 a la puntuación de Habilidad por cada dado negativo que no pueda aplicar.

**Límite de Defensa Pasiva:** La DP posee un límite de 75 a partir del cual cada 5 puntos de PDD proporcionarán un +1 a la DP.

**Límite de Modificadores:** Ningún personaje se verá afectado por un modificador positivo o negativo a su habilidad superior a 50.

**Límite de Modificadores de Combate:** Los modificadores a puntuaciones de combate naturales son acumulables. De los provenientes de capacidades sobrenaturales como poderes, hechizos o técnicas, solo se aplicará el más alto. Por ejemplo, un hechizo que proporcione +10PDA y un poder que otorgue un +5PDA solo incrementarán en un +10PDA. Los modificadores naturales siempre estarán identificados en la habilidad, situación, tabla o maniobra que los proporcionen como "bono natural" o "+2PDA natural".

**Límite de Resistencias:** Si una misma agresión exige la misma PR varias veces, tan solo se aplicará la de mayor dificultad.

**Límite de Elementos:** No es posible acumular en el mismo ataque diferentes poderes ofensivos basados en elementos diferentes, como por ejemplo: Criokinesis y Pirokinesis o un hechizo de Agua y un arma de Tierra.

**Límite de Enteros:** Cualquier fracción se redondeará hacia abajo.

## CAPÍTULO III

# EL SISTEMA DE COMBATE

Arianna di Valentino se encontraba en su despacho del Subnivel 9 del Centro Operativo de Londres. Decorada en tonos oscuros, con un mobiliario austero y funcional, la estancia resultaba fría e impersonal. No había fotos, ni cuadros, ni elemento alguno que no tuviera alguna utilidad. Solo la presencia de algunas plantas rompía la monótona decoración y daban un aspecto algo más humano al observador casual. Sin embargo, alguien más perceptivo podría detectar la armonía en los tallos y en las hojas, así como la ausencia de cualquier imperfección en las mismas, casi como si un obsesivo artista las hubiera creado como su obra maestra: una maravillosa escultura viva y delicada, un tributo al orden y la perfección.

La silenciosa ocupante de la habitación se sentaba en un sillón de oficina negro de aspecto incómodo, con la espalda erguida y una mano en los controles de su ordenador personal. En la holopantalla de su mesa, que observaba con gesto aparentemente inexpresivo, aparecían las fichas de los nuevos reclutas que habían recibido el entrenamiento básico, así como las de los agentes libres enviados por los Esper y los Onmyoji en virtud de los acuerdos en vigor. Su mano derecha se movía ágilmente mientras manipulaba los controles, pasando de un registro a otro, añadiendo algunas observaciones en unos y pidiendo nuevas valoraciones de otros a Reclutamiento. Mientras continuaba con su trabajo, una parte de su mente sopesaba algunos detalles de los informes de misión que le habían sido remitidos y que había leído por la mañana. Tenía la impresión de que había alguna pieza suelta, y eso nunca le agradaba, ya que afectaba a su rendimiento. Mientras no fuese capaz de identificar el origen de su malestar, su productividad se vería reducida entre un 2% y un 5%, lo cual era intolerable, más aún teniendo en cuenta sus responsabilidades.

La puerta del despacho se abrió y un hombre entró en la estancia. Arianna giró el sillón hacia la puerta y observó de forma rápida y casual al recién llegado. Se trataba de un hombre de poca estatura y rasgos orientales, vestido con una camisa blanca, chaleco y pantalones del rojo oscuro acostumbrado en los uniformes de los agentes, con guantes y corbata a juego. Sus ojos rasgados denotaban la expresión astuta habitual y su indumentaria estaba pulcramente planchada como era de esperar. Fue la casi imperceptible línea de un rasguño bajo su ojo izquierdo lo que captó el interés de la Directora Ejecutiva, que interrumpió su actividad y clavó sus ojos inquisitivamente en el rostro de Saburo.

- *Está preparado – respondió el Onmyoji a la pregunta no formulada de su superiora.*
- *¿Alguna observación que debiera conocer? – preguntó Arianna sosteniendo la mirada de acero de su interlocutor.*
- *Es un protector, pero ya comprende lo que esperamos de él – fue la escueta respuesta del japonés.*
- *Comprendo. Gracias, Saburo-san. Eso es todo.*

Sin dar la menor importancia al brusco final de la conversación, el hombre abandonó el despacho silenciosamente. Arianna ya se encontraba de nuevo ante su holopantalla, manipulando los controles para acceder a un formulario CC/S1. Como hacía siempre en estos casos, comenzó a razonar para sí misma mientras elegía los agentes que conformarían la célula que estaba creando. Arrastró la ficha de Edward Archer a la posición de líder de equipo. “Su personalidad refleja responsabilidad y carisma, pero es un protector. Necesitará a alguien sin tantos escrúpulos, un operativo de gatillo fácil al que vigilar y que le haga pensar rápido” – pensó mientras arrastraba la ficha de Michael O´Riley al CC/S1. Se recostó levemente mientras analizaba las posibilidades que se presentaban al unir esos dos elementos y una imperceptible sonrisa afloró a sus labios. “Un cerebro para reforzar las decisiones tácticas. Además, Vigilancia ha reportado que entre ambos parece que está aflorando una amistad y no se lleva bien con el otro recluta. Servirá tanto como refuerzo emocional para las inseguridades del líder como para mantener controlado al otro”. Con un movimiento de sus dedos agregó el perfil de la Esper Crystal a los dos anteriores. Tras ello, tecleó una orden y, en respuesta a la misma, una serie de fotos aparecieron en pantalla. Los preciosos ojos color lila de la Directora se movieron de una a otra hasta que se fijaron en una joven oriental de aspecto altivo. “Equilibrio. Una personalidad caprichosa para mantener ocupados a los operativos masculinos y un refuerzo emocional para la otra joven, para contrarrestar su condicionamiento Esper. Sus habilidades complementarán las del resto”, razonó mientras agregaba a Fukinabe Mitsuko y cerraba el formulario, no sin antes especificar una serie de recomendaciones para el Supervisor al cargo.

Arianna desvió su mirada por un momento hacia el bonsái que decoraba la pequeña mesita de la pared a su izquierda. Tras observarlo durante unos momentos, durante los que su mirada pareció perderse, devolvió su atención a la holopantalla de nuevo. Abrió varios informes y varias fichas de operativos.

*- Aquí estás. Conseguiste que tus compañeros te encubriesen pero lo has vuelto a hacer” - añadió para sí misma.*

Rápidamente, incorporó varias observaciones en las fichas de algunos de los agentes y, finalmente, asignó una R al rango de uno de ellos.

Agente Retirado.

*"Quien se empeña en darle una pedrada a la luna no lo conseguirá, pero terminará sabiendo manejar la honda"*

*Kisarame Ryuji, Onmyoji Goji.*

Para qué engañarnos, en un mundo poblado por criaturas de pesadilla y seres humanos de toda condición, antes o después los personajes terminarán teniendo que elegir entre matar o morir. Citando al general Douglas MacArthur, *"quienquiera que dijera que la pluma es más poderosa que la espada obviamente nunca se enfrentó a armas automáticas"*. Evitar la violencia no siempre es una opción válida ya que, cuando el destino del mundo está en juego, las palabras no detienen a los hechos. Un hombre sabio hará bien en estar preparado.

En el presente capítulo vamos a tratar en profundidad todos los temas referentes al combate, tanto cuerpo a cuerpo como los tiroteos, los poderes sobrenaturales y el uso de vehículos.

## LA SECUENCIA DE COMBATE

En el mundo de Akuma, un combate no es un simple intercambio de disparos y golpes, existen muchísimos más factores que pueden inclinar la balanza de la victoria más aplastante a la más amarga derrota.

En todo enfrentamiento, el Director de Juego pasará a medir el tiempo en asaltos. Así, como explicamos en el capítulo anterior, todos los personajes dispondrán de una determinada cantidad de Acciones para poder realizar todas aquellas maniobras que crean necesarias para sobrevivir. Dado que normalmente en un combate participarán bastantes personajes, para que las cosas funcionen de forma fluida, durante cada asalto del mismo deberemos seguir un orden preestablecido que nos ayudará a visualizar qué puede hacer cada uno y, más importante, cuándo se producirá cada acción. Dicho orden se denomina Secuencia de Combate y consta de tres pasos principales:

1. DECLARACIÓN DE INTENCIONES.
2. INICIATIVA.
3. ACCIONES DE COMBATE

### DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Al principio del asalto y antes de tirar por Iniciativa, los jugadores y el Director de Juego declararán a grandes rasgos sus acciones durante el asalto. No es necesario explicar con detalle qué se va a hacer, basta con una definición general como *"voy a intentar hacerme con el maletín"*, *"me retiraré hasta el coche"* o *"cargaré contra los tipos con los rifles de asalto para intentar que concentren el fuego en mí"*. Esto da una idea de lo que los personajes ven al principio del asalto y les ayudará a hacer sus planes. También ayudará al Director de Juego a visualizar lo que quieren hacer los jugadores y reducirá el margen de equívocos. Una vez declarada una línea de actuación, cambiarla posteriormente requerirá una Acción Activa, la posesión de la Iniciativa y solo si el DJ cree que es posible hacerlo.

Las acciones de Movimiento podrán ser anuladas o cambiadas en el momento de Iniciativa (ya sea de dirección o añadiendo saltos u otras maniobras), pero si no son anunciadas aquí no podrán efectuarse posteriormente. Esto es así porque el movimiento se inicia al principio del asalto, cuando todavía no se está en posesión de la Iniciativa, y esto es perfectamente visible para todos los implicados.

### INICIATIVA

La Iniciativa (*Ini*) nos indicará quién actúa primero cada asalto y quién será cada uno de los que lo harán después. Esto es muy importante pues, dependiendo de quién sea el primero en moverse, un combate puede cambiar radicalmente. La Iniciativa debe determinarse al principio de cada asalto y proporciona una gran ventaja al personaje que se haga con ella, aunque debes darte cuenta de que ser el primero en actuar y ser el vencedor son dos términos que no son lo mismo. Muchas veces una alta dosis de prudencia ayuda más que unos reflejos muy rápidos.

Para hallar el total de Iniciativa de cada personaje, utilizaremos la siguiente fórmula: Iniciativa es igual a la Característica de REF más la mitad de la característica de MEN. Como siempre, los decimales se redondearán hacia abajo.

*Ejemplo: Con 3 en REF Y 3 en MEN poseerá un total de Ini de 4.*

A este total le sumaremos el resultado de 1D (de 1 a 10) para obtener el total de Ini de cada personaje. El azar es un factor importante en la Iniciativa, por lo que un resultado de 6 permitirá volver a tirar el dado y sumar de nuevo.

**INI = REF+MEN/2 + MODIFICADORES+ 1D10**

Existen algunos modificadores que pueden aumentar o disminuir el total de Ini de un personaje, como pueden ser ciertas protecciones, modificadores de Ini de ciertas armas, tablas de combate, entrenamientos o algunos poderes. En este último caso, el personaje debe estar bajo el efecto del poder antes de efectuar la tirada para poder beneficiarse del mismo. En el caso de bonos en dados, +1D indica tirado y guardado y +1d indica únicamente tirado.

Ciertas ventajas o maniobras proporcionan dados extra de Ini (d = dado tirado, D = dado tirado y guardado). En esos casos se tirarán los dados y se elegirá el mejor resultado. Si se especifica que se tira y guarda un dado extra, así se hará. Los 6 y 0 funcionarán igual.

Otra cosa que puede modificar la Iniciativa es que el personaje tenga que moverse o hacer algo antes de atacar. Para estos casos la regla es de lo más sencillo: cada punto de Movimiento o cada Acción que utilice antes de atacar reduce en -1 su total de Ini.

Una vez establecido el total de Ini de cada personaje, aquel que haya obtenido el mayor total declarará sus acciones de combate y las realizará de inmediato, restando 1 Acción a su total si difiere de lo que había declarado en el primer paso (y el DJ da su permiso), continuando el siguiente mejor resultado y así hasta que todos los personajes hayan actuado.

En el caso de producirse un empate, el personaje con la Maestría más alta será el primero en actuar. Si el empate persiste, lo hará aquel con los REF más altos. Si sigue existiendo, el ataque será simultáneo, resolviéndose las tiradas como siempre pero teniendo lugar en el mismo momento.

Si quien tiene la Ini prefiere esperar antes de actuar, puede declarar un desencadenante para su acción, lo cual representará que está esperando a que algo se produzca antes de decidirse a ejecutar sus maniobras. Por ejemplo, un personaje podría declarar que se quedará al lado de otro y disparará contra cualquiera que intente atacarle. Hacer esto le permitiría interrumpir las acciones de sus oponentes, pero al hacerlo corre un riesgo: que el detonante para su acción no se produzca, con lo que perderá el turno en vano. Reservar la Ini declarando un desencadenante es una Acción Pasiva.

Existe un caso especial en el que la Ini no se calcula de la misma manera. Se trata de la sorpresa. Cuando un personaje no es consciente de la amenaza que le acecha, no será capaz de actuar en dicho asalto, por lo que no tirará Ini, aunque podrá intentar defenderse.

Una última advertencia. Pese a que los personajes actúan en un orden determinado, las acciones de todos ellos tienen lugar de forma simultánea, por lo que, a menos que uno de ellos haya reservado su Ini, no les será posible interferir en las acciones de otro personaje si no lo ha declarado. Además, el Director de Juego deberá tener muy en cuenta la declaración de intenciones de cada jugador, ya que si un personaje ha declarado que carga contra los soldados parapetados tras las ruinas y de pronto uno de sus compañeros cae al suelo, si decide ayudarle puede ser que se encuentre ya a mitad de camino, pues mientras su compañero recibía el fuego enemigo, él se encontraba ya corriendo hacia allí. En estos casos, las Acciones invertidas en movimiento se perderán, así como la penalización de 1 Acción Activa por cambiar de acción.



*Ilustrado por © Wenart*

## LA VENTAJA DEL PRIMER GOLPE

Una Iniciativa alta permite a un personaje coger fuera de guardia a sus oponentes o tomar ventaja al anticipar sus movimientos. El Primer Golpe implica que un personaje rápido hará uso de sus reflejos superiores para apabullar a su oponente, o que un tirador veloz aprovechará su ventaja para apuntar mejor a aquellos adversarios más lentos que él, anticipando su trayectoria.

El personaje que gana la Ini obtiene lo que llamamos Primer Golpe. Añadirá un bono si ataca a su oponente u otro diferente si le cede la Ini. Si varios personajes ganan la Ini sobre otro, solo el más rápido se beneficia del Primer Golpe.

Los bonificadores de Primer Golpe pueden aplicarse durante el combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Ciertas maniobras que se adquieren con las Tablas de Combate y el Estilo Rápido mejoran la ventaja de Primer Golpe.

***Rango 1:*** Bono natural de +5 a PDA o PDD.
***Rango 2:*** Bono natural de +5 a PDA y PDD.
***Rango 3:*** Bono natural de +10 a PDA y PDD.
***Rango 4:*** Bono natural de +10 a PDA y PDD. +1D a ataque o defensa.

## ACCIONES DE COMBATE

Una vez decidido el orden de actuación, cada personaje ejecutará las acciones de combate que desee efectuar, limitado por su total de Acciones. Para poder efectuar una maniobra, deberá estar en posesión de la Iniciativa y ser capaz de ejecutarla sin impedimentos. Por ejemplo, un personaje encadenado a una pared verá limitadas sus opciones de ataque físico, por lo que deberá actuar en consecuencia. En estos casos la decisión del Director de Juego será inapelable.

Las clases de acciones de combate son cinco: ***Movimiento, Activación de Poderes, Acciones Físicas, Acciones Pasivas*** y, por último, ***Ataque y Defensa***. A continuación describiremos en profundidad cada una de ellas.

## MOVIMIENTO DURANTE EL COMBATE

Si los oponentes de un personaje se encuentran a cierta distancia en el campo de batalla, las opciones a seguir serán o bien atacar a distancia o bien acercarse para entrar en cuerpo a cuerpo. Un personaje puede moverse su Paso de forma como Acción Pasiva (sin necesidad de haberlo declarado) o su Carrera como acción activa. Si lo necesita, podrá utilizar la acción de Sprint consumiendo más Acciones. Si tras usar la Carrera o el Sprint un personaje quiere atacar, deberá hacerlo mediante la Maniobra de Combate Carga.

El Movimiento se ve afectado por el tipo de terreno, hechizos, poderes o el entorno, reduciéndose a causa de la complicación si no se pasa una tirada de Proezas de Fuerza o Atletismo, con la excepción de bajo el agua que requiere la tirada para moverse.

**TABLA 14. MODIFICACIONES AL MOVIMIENTO**

| Complicación | Reducción | EfMin |
|---|---|---|
| Campo a Través | -1 punto | 30 |
| Sigilo, Terreno Escabroso | -2 puntos | 50 |
| Bajo el Agua | -1 rango | 50 |

## ACTIVACIÓN DE PODERES

Un personaje dispone de una serie de poderes que puede usar para aumentar su efectividad y versatilidad en combate. Algunos proporcionan armas, capacidades de ataque a distancia o bonificadores a las estadísticas de combate, mientras que otros procuran formas de defensa como armaduras, reducciones de daño, formas de movimiento especial e incluso aliados. Para poder beneficiarse de los efectos de un poder, el personaje deberá haberlo activado previamente. Algunos poderes activos son de efecto instantáneo, como es el caso de los ataques sobrenaturales, englobando en la misma acción la invocación y el ataque (no es

necesario pagar Acciones extra para atacar). Mantener un poder activado anteriormente es una Acción Pasiva.

Los poderes (ya sean hechizos, poderes o técnicas) ***deben activarse en el momento de Ini del personaje,*** con una excepción: aquellos poderes que proporcionen formas de defensa del tipo Escudo Sobrenatural podrán activarse aun sin poseer la Ini mediante el gasto de 1PF o que se consideren reactivos. Una vez pasado el momento de Ini no se podrán activar más poderes hasta el siguiente asalto.

### ACCIONES FÍSICAS

Las Acciones Físicas son aquellas que requieren de un mínimo de esfuerzo y concentración, consumiendo una Acción Activa. Un personaje no debe de encontrarse físicamente impedido para poder realizarlas y estar en posesión de la Ini para hacerlo. Algunos ejemplos de acciones físicas pueden ser: recargar o desenfundar un arma, sacar o utilizar equipamiento, hacer uso de una habilidad como Atletismo (para cualquier cosa que no sea simple movimiento), Conducir, Sigilo o similares. Las tiradas enfrentadas y pruebas de resistencia no requieren disponer de la Ini para su ejecución.

### ACCIONES PASIVAS

Las Acciones Pasivas que se pueden realizar durante el combate suelen ser aquellas que requieren muy poca atención y que se realizan sin apenas esfuerzo. Al igual que ocurre con las Acciones Activas, es necesario disponer de la Iniciativa para ejecutarlas. Algunos ejemplos de Acciones Pasivas son: utilizar una habilidad mental como un Conocimiento, hacer uso de una habilidad de comunicación como Liderazgo, Intimidar o Convencer, comunicarte con tus aliados o cualquier otra acción similar. En el caso de que un uso de una habilidad obligue a una tirada enfrentada, el oponente podrá efectuarla incluso sin disponer de la Ini.

### ACCIONES DE ATAQUE Y DEFENSA

Por último, pero no por ello lo menos importante, llegamos al aspecto central del combate. La ***Acción de Ataque***, como su propio nombre indica, es la acción de alcanzar con algún tipo de agresión al oponente, ya sea mediante disparos, golpes, armas o poderes. El objetivo es causarle el mayor daño posible para que no pueda contraatacar. La ***Acción de Defensa*** es lo opuesto al Ataque, y se basa en intentar no resultar herido ya sea parando, esquivando o tomando cobertura para que los embates enemigos se conviertan en intentos fallidos.

Atacar es una Acción Activa que requiere disponer de la Ini. Para defenderse no es necesario disponer de la Ini y con una sola Acción Activa el personaje podrá defenderse durante todo el asalto. Una vez que todo el mundo ha efectuado sus acciones de combate, se vuelve al primer paso, Declaración de Intenciones, repitiéndose el ciclo hasta que uno de los bandos se alza como vencedor.

## ESTILOS DE COMBATE

Cada personaje posee su propia personalidad, y ésta influye durante su entrenamiento, creando un Estilo propio afín a sus creencias, preferencias, y agresividad. Un personaje agresivo desarrollará un Estilo más hostil, uno más conservador desarrollará uno más defensivo y uno con ansias asesinas se centrará en matar de forma rápida y certera. Para reflejar esto, cada jugador deberá elegir aquel de los 5 Estilos de Combate que considere que mejor engloba lo que tiene en mente para su personaje. Estos Estilos definirán cómo aplica sus habilidades de armas, amén de la obtención de una serie de Ventajas de Maestría.

Los Estilos de Combate son:

***Ofensivo:*** este Estilo prima el ataque sobre la defensa, centrando sus habilidades en superar las defensas de sus oponentes.

***Equilibrio:*** este Estilo combina los cuatro restantes, ofreciendo una diversidad mayor y un repertorio más completo pero sin destacar especialmente en ninguna especialidad.

***Defensivo:*** este Estilo prima la defensa sobre el ataque, centrando sus habilidades en evitar las acometidas de sus oponentes.

***Rápido:*** este Estilo es veloz y conservador, centrando sus habilidades en ser el primero en atacar para herir a los oponentes antes de que puedan responder.

***Potente:*** este Estilo es letal, arriesgado, agresivo y certero. Se centra en maximizar las heridas que reciben los oponentes, para asegurar que las lesiones los entorpecen si es que no son aniquilados directamente.

*Ejemplo: Elegimos Equilibrio para Edward porque encaja bastante bien con la idea que tenemos de él.*

## EL POZO DE DADOS

Un personaje posee un Pozo de dados igual a la Característica Base que usa su Habilidad de armas y que definirá cómo se combatirá cada asalto. Cada 100 puntos en la Habilidad de arma proporcionan +1D extra al Pozo. El Pozo se dividirá a partes iguales entre Ataque y Defensa. En el caso de ser impar, los Estilos Ofensivo y Potente pondrán la cantidad mayor en Ataque mientras que Defensivo lo hará en Defensa. Los Estilos de Equilibrio y Rápido pueden elegir, aunque una vez hecho, será inamovible.

El Pozo de Dados puede modificarse por muchos factores, que van desde el arma usada, Maniobras, Poderes, Hechizos y Tablas de Combate, o reducirse temporalmente por diversos penalizadores, como heridas. Así, un personaje herido Grave con Pozo 3/2 pasará a poseer 2/2. Si la herida fuese Crítico, el Pozo sería 2/1.

**POZO = 1+ CARACTERÍSTICA + HABILIDAD/100 + MODIFICADORES**

*Ejemplo: Edward pelea por REF y posee un 3. Su Habilidad de Combate Armado es 80. Su Pozo de Dados será 4D, 2D en Ataque y 2D en Defensa. Si por un casual su Pozo hubiera sido 5D, al usar Estilo Rápido podría haber elegido entre 3D en Ataque y 2D en Defensa o 2D en Ataque y 3D en Defensa.*

**TABLA 15.1. PDA/PDD**

| Hab. | Ofensivo | Equilibrio | Defensivo | Rápido | Potente |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 5/5 | 5/5 | 5/5 | 5/5 | 5/5 |
| 20 | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 | 10/10 |
| 30 | 15/15 | 20/15 | 15/15 | 15/15 | 15/15 |
| 40 | 25/20 | 25/20 | 20/25 | 20/20 | 20/20 |
| 50 | 30/25 | 30/25 | 25/30 | 25/30 | 30/25 |
| 60 | 35/30 | 35/35 | 30/35 | 30/35 | 35/30 |
| 70 | 40/35 | 40/40 | 35/40 | 35/40 | 40/35 |
| 80 | 50/40 | 45/45 | 40/50 | 40/45 | 45/40 |
| 90 | 55/45 | 55/50 | 45/55 | 45/50 | 50/45 |
| 100 | 60/50 | 60/55 | 50/60 | 55/55 | 60/50 |
| 110 | 65/55 | 65/60 | 55/65 | 60/60 | 65/55 |
| 120 | 75/60 | 70/70 | 60/70 | 65/65 | 70/60 |
| 130 | 80/65 | 75/75 | 65/80 | 70/70 | 75/65 |
| 140 | 85/70 | 80/80 | 70/85 | 75/75 | 80/70 |
| 150 | 90/75 | 90/85 | 75/90 | 80/85 | 90/75 |
| 160 | 100/80 | 95/90 | 80/100 | 85/90 | 95/80 |
| 170 | 105/85 | 100/95 | 85/105 | 90/95 | 100/85 |
| 180 | 110/90 | 105/105 | 90/110 | 95/100 | 105/90 |
| 190 | 115/95 | 110/110 | 95/115 | 100/105 | 110/95 |
| 200 | 125/100 | 115/115 | 100/125 | 105/110 | 120/100 |
| 210 | 130/105 | 125/120 | 105/130 | 115/115 | 125/105 |
| 220 | 135/110 | 130/125 | 110/135 | 120/120 | 130/110 |
| 230 | 140/115 | 135/130 | 115/140 | 125/125 | 135/115 |
| 240 | 150/120 | 140/140 | 120/150 | 130/130 | 140/120 |
| 250 | 155/125 | 145/145 | 125/155 | 135/140 | 150/125 |
| 260 | 160/130 | 150/150 | 130/160 | 140/145 | 155/130 |
| 270 | 165/135 | 160/155 | 135/165 | 145/150 | 160/135 |
| 280 | 175/140 | 165/160 | 140/175 | 150/155 | 165/140 |
| 290 | 180/145 | 170/165 | 145/180 | 155/160 | 175/145 |
| 300 | 185/150 | 175/175 | 150/185 | 165/165 | 175/150 |

**TABLA 15.2. VENTAJAS DE MAESTRÍA**

| Hab. | Ofensivo | Equilibrio | Defensivo | Rápido | Potente |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | Ofensiva Mejorada | Combate Equilibrado | Defensa Mejorada | Iniciativa Mejorada | Daño Mejorado |
| 40 | Parámetro+ | Parámetro+ | Parámetro+ | Parámetro+ | Parámetro+ |
| 60 | Presionar 1 | Presionar 1 | Defensa Pasiva | Defensa Pasiva | Impacto 1 |
| 80 | Incansable 1, Parámetro+ | Defensa Pasiva, Parámetro+ | Evasión 1, Incansable 1 | Parámetro+, Ataque Veloz | Incansable 1, Parámetro+ |
| 100 | Defensa Pasiva, Acción +1 | Incansable 1, Acción +1 | Parámetro+, Acción +1 | Incansable 1, Acción +1 | Defensa Pasiva, Acción +1 |
| 120 | Presionar 2, Parámetro+ | Evasión 1, Impacto 1 | Defensa Pasiva Superior | Presionar 1 | Presionar 1 |
| 140 | Parámetro++ | Parámetro++ | Evasión 2 | Defensa Pasiva Superior | Parámetro++ |
| 160 | Incansable 2 | Defensa Pasiva Superior | Incansable 2, Parámetro++ | Evasión 1, Parámetro++ | Impacto 2, Incansable 2 |
| 180 | Presionar 3, Parámetro+ | Presionar 2, Parámetro+ | Evasión 3 | Presionar 2 | Defensa Pasiva Superior |
| 200 | Defensa Pasiva Superior | Incansable 2 | Incansable 3, Parámetro+ | Incansable 3, Parámetro+ | Parámetro+, Presionar 2 |
| 220 | Acción +2, Parámetro+ | Acción +2, Parámetro+ | Acción +2, Parámetro+ | Acción +2, Parámetro+ | Acción +2, Parámetro+ |
| 240 | Presionar 4, Incansable 3 | Evasión 2, Incansable 3 | Evasión 4 | Evasión 2 | Impacto 3, Incansable 3 |
| 260 | Parámetro++ | Parámetro++ | Parámetro++ | Parámetro++ | Parámetro++ |
| 280 | Incansable 4 | Incansable 4 | Incansable 4 | Incansable 4 | Incansable 4 |
| 300 | Daño Incrementado | Daño Incrementado | Daño Incrementado | Daño Incrementado | Daño Incrementado |

## PDA Y PDD

Las Habilidades de combate no funcionan de la misma manera que las demás. Dado que representan los conocimientos marciales de cada personaje, otorgan unas puntuaciones llamadas *Probabilidad de Ataque* (**PDA**) y *Probabilidad de Defensa* (**PDD**).

Para saber cuál es la cifra que posee tu personaje en cada una, cruza en la ***Tabla 15.1. PDA/PDD*** tu Habilidad de arma con el Estilo de combate que elegiste previamente y apúntalo en el lugar indicado en la ficha. Si posteriormente obtienes cualquier modificador aplicable a alguno de ellos, aplícalo siempre que sea natural. Como siempre, en el caso de bonos sobrenaturales solo se aplica el mayor.

*Ejemplo: Edward posee un 100 en Combate Armado y su estilo es Equilibrio Su PDA es 60 y su PDD es 55.*

## VENTAJAS DE MAESTRÍA

Cuando un personaje aprende a combatir, su estilo mejora y se diferencia del de los demás, cosa que se hace más evidente a medida que su experiencia y habilidad aumentan. Esto es representado como una serie de Ventajas de Maestría que se van obteniendo en base a la puntuación de habilidad. Para conocer qué Ventajas o maniobras posee tu personaje, cruza en la ***Tabla 15.2. PDA/PDD*** tu Habilidad de arma con el Estilo de combate que elegiste previamente y apúntalo en el lugar indicado en la ficha.

A continuación describiremos sus efectos en profundidad.

**Acción +1/+2:** El personaje gana la cantidad de Acciones indicada que pueden ser utilizadas únicamente en combate.

**Ataque Veloz (1PF):** Esta maniobra permite al personaje tirar y guardar 1D extra en Iniciativa. Si gana la Iniciativa, podrá anticiparse a su oponente pudiendo tirar +1D en Ataque, Defensa o +2L0 al daño, aunque deberá declarar de inmediato su elección. No apila con Iniciativa Mejorada.

**Combate Equilibrado:** Siempre que el personaje no use Combate a la Ofensiva, a la Defensiva o Defensa Desesperada, añadirá un +1 natural a los resultados de sus Totales de Combate (Ini, Ataque, Defensa y Daño). Esto se incrementa a +2 al llegar a Maestría 200 y a +3 con Maestría 300.

**Daño Incrementado:** Un personaje que posee una Maestría de 300 posee tal habilidad que todos y cada uno de sus ataques son una forma exquisita de muerte en movimiento. Para reflejarlo, añadirá permanentemente +0L1.

**Daño Mejorado:** El personaje suma +1L0 al total de Daño de todas sus armas de forma pasiva.

**Defensa Mejorada:** Siempre que el personaje defienda, podrá retirar un resultado 0 de uno de sus dados, ignorándolo.

**Defensa Pasiva (1 Acción):** Esta maniobra proporciona al personaje una puntuación de Defensa Pasiva (DP) igual a PDD/3 durante todo el asalto al coste de 1 Acción Activa. Los modificadores a la PDD no alteran la DP pero cualquier penalizador a la PDD se le restará directamente.

**Defensa Pasiva Superior (1 Acción):** Esta maniobra proporciona al personaje una puntuación de DP igual a PDD/2 hasta su Límite.

**Evasión (1PF):** Esta maniobra proporciona al personaje un bono natural de +10 a su PDD por cada rango de Evasión. Además, aumenta en +1D su tirada de Defensa da igual el rango de Evasión.

**Impacto (1PF):** Esta maniobra proporciona un bono natural de +0L1 al daño. Además, sumará +2 al Total de Daño por cada rango de Impacto y reducirá en 1 punto el Aguante de su oponente.

**Incansable:** El personaje efectúa sus movimientos sin malgastar sus fuerzas, economizando la energía necesaria para efectuar cualquier maniobra. Cada vez que consuma PF, tira 1D; con un resultado igual o menor el gasto se reducirá en -1PF. Incansable solo puede utilizarse una vez por asalto, tenga éxito o no.

**Iniciativa Mejorada:** El personaje tira +1d en Iniciativa, eligiendo el que más le beneficie. Incrementa en un rango el Primer Golpe.

**Ofensiva Mejorada:** Siempre que el personaje ataque, podrá retirar un 0 de uno de sus dados, ignorándolo.

**Parámetro+:** El personaje pasa uno de los Parámetros de combate de su arma o uno de los básicos o activables a Parámetro+, por ejemplo Fuerte a Fuerte+.

**Parámetro++:** El personaje pasa uno de sus Parámetros+ de combate a Parámetro++, por ejemplo Fuerte+ a Fuerte++.

**Presionar (1PF):** Esta maniobra proporciona al personaje un bono natural de +10 a su PDA por cada rango de Presionar. Además, aumenta en +1D su tirada de Ataque da igual el rango de Presionar.

Las Maniobras ***Impacto, Evasión y Presionar*** pierden efectividad si son usadas varias veces en la misma escena, reduciéndose en 1 rango en cada ocasión.

En el caso de que un personaje alcance un 320 en Maestría por Historial u otro motivo, obtiene **Acción +3.**

*Ejemplo: Las Ventajas de Maestría de Edward son Combate Equilibrado, Parámetro+ (Rápido+), Presionar 1, Defensa Pasiva, Parámetro+ (Manejable+) y Ataque Veloz.*

## PARÁMETROS DE COMBO

A la hora de efectuar una acción de ataque o de defensa, un personaje puede utilizar una gran variedad de movimientos

dependiendo de su estilo. En muchos juegos esto se aplica con una tirada por cada ataque, siendo cada uno de ellos una oportunidad de alcanzar al rival. Esa forma de hacerlo tiene varios problemas: las múltiples tiradas ralentizan el combate y la descripción de los ataques se convierte en un simple "*le golpeo – te para*".

En Akuma lo hacemos de una forma muy diferente, mucho más vistosa y más fácil de describir: nos referimos a los *Parámetros de Combo*. Un combo (apócope de *combinación*) es una acumulación de ataques y maniobras encadenados con la intención de ejecutar la forma deataque más idónea para eliminar a tu enemigo y que servirá para simular cualquier técnica de combate que seas capaz de imaginar, con la única limitación de las Acciones que posea tu personaje. A más cantidad de Acciones, más cantidad de golpes y maniobras podrás añadir. Probablemente esto te haga pensar que los REF son la mejor Característica. Craso error. El sistema está diseñado de tal forma que los personajes con una gran puntuación de FUE requerirán menor cantidad de golpes para producir un mayor daño, ya que en los combos se pueden añadir una serie de Parámetros diferentes a los ataques. A cambio, los personajes con REF elevados podrán emplear una mayor versatilidad de maniobras, debiendo elegir entre daño y efectividad.

¿Cómo funcionan los combos? Intentaremos explicarlo en profundidad en los siguientes apartados.

A la hora de construir un combo, lo primero que deberás conocer es qué Parámetros puedes utilizar. Esto dependerá de un factor muy claro: el tipo de arma o forma de ataque que vas a emplear. En las ***págs. 138 y 140*** se encuentran las Tablas de Armas y cada una de ellas indica una serie de Parámetros. Tu personaje podrá utilizar estos Parámetros además de los ***Parámetros Comunes,*** que describiremos a continuación. Es posible obtener ***Parámetros Adquiribles*** y ***Parámetros Activables*** mediante las ***Tablas de Combate*** del ***Capítulo IV***.

Como idea general, un personaje utilizará una Acción de Ataque para golpear a su oponente y causarle un daño determinado y una Acción de Defensa para detener una agresión y evitar ser herido. Lo que permiten los Parámetros es obtener ventajas ofensivas o defensivas mediante la inversión de Acciones y, en ocasiones, PF.

A continuación describiremos los diferentes Parámetros, englobándolos por tipos. Todos ellos irán descritos en base a la siguiente guía:

**Nombre:** El nombre del Parámetro del combo y su abreviatura.

**Coste:** El coste en Acciones.

**Requisitos:** Engloba el tipo de ataque con el que puede ser utilizado, que puede ser Cuerpo a Cuerpo o A Distancia, y puede requerir la Característica por la que se ataca o el Estilo de Combate. Si no se cumplen todos ellos, el Parámetro no podrá ser utilizado.

**Descripción:** El tipo de movimiento que representa.

**Efecto:** Los efectos del movimiento. Si requiere una Prueba de Resistencia se indicará su dificultad.

**Límite:** Los límites que se le aplicarán.

**+/++:** Las variantes que pueden adquirirse mediante Ventajas de Maestría y que sirven para potenciar los efectos que causa. Si no se especifica lo contrario, los aumentos de daño sustituyen a los anteriores. *Ejemplo: + Añade +1L0 / ++ Añade +2L0.*

## PARÁMETROS BÁSICOS

Los Parámetros Básicos son aquellos que los personajes pueden usar sin adquirirlos a través del uso de un arma o una Tabla de Combate.

**Apuntar (Ap)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** A Distancia. MEN.

**Descripción:** Permite dedicar algo de tiempo para acertar al oponente, apuntando a puntos vulnerables como su abdomen, órganos vitales y localizaciones similares. Un disparo bien emplazado puede acabar con un adversario de un solo disparo.

**Efecto:** +1L0 por Acción de Apuntar y +5PDA (una sola vez). Sin embargo, reduce el total de Ini en -2 (una sola vez).

+ Añade +1D al Ataque (una sola vez).

++ Elimina la penalización a la Ini.

**Límite:** No es posible acumular más Apuntar que la puntuación de MEN del personaje. Al contrario que otros Parámetros, es posible usarlo más de una vez sin requerir Combo. Es posible empezar a apuntar un asalto y disparar al siguiente, o incluso después, eliminando la penalización a la Ini, usando las Acciones de asaltos anteriores.

**Combo (Co)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

**Descripción:** Esta maniobra es básica para el combate. Implica que se efectúa un golpe, ataque o disparo extra que se añade a la Acción de Ataque incrementando el daño causado. Un beneficio añadido de este Parámetro es que cada Combo permite añadir un Parámetro más, pagando su coste.

**Efecto:** +1L0.

**Límite:** En el caso de Armas a Distancia está limitado por la Cadencia de las mismas. Combo no posee mejoras +/++.

**Desarmar (Ds)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

**Descripción:** Esta maniobra sirve para arrebatarle el arma a un oponente, ya sea mediante la destreza y el uso de armas muy manejables o la fuerza bruta. Es necesario que el rival use su arma para defenderse, pues de lo contrario se considerará un ataque apuntado con la penalización que ello conlleva. Esta técnica se efectuará con un penalizador a la PDA de -20 (-40 en el caso de que el oponente esquive en vez de parar) a no ser que se emplee en una contra, en cuyo caso dará igual el tipo de defensa que utilice el enemigo, pues el penalizador será -20. Si el atacante logra superar la defensa de su adversario, se realizará una PR de FUE o REF, a elegir por la víctima.

Si el defensor falla la PR, perderá el arma, que caerá al suelo. En el caso contrario, la conservará y se hará con el control de la Ini sobre su oponente en la siguiente acción o, si aún conserva su Acción de Ataque, podrá efectuar una contra.

**Efecto:** PR FUE10 o PR REF10 o desarma al oponente. El ataque debe efectuarse con -20/-40 a PDA.

+ PR FUE15 o PR REF15.

++ PR FUE20 o PR REF20.

**Límite:** Si el oponente usa un arma de dos manos, recibirá un +5 al resultado de su PR. Si el ataque se compone de un solo golpe, no causará daño.

**Descarga (Dsc)** **Coste:** 1 Acción.

**Requisitos:** A Distancia. MEN. Arma Sobrenatural.

**Descripción:** El personaje es capaz de mejorar su capacidad de invocar energía sobrenatural, aumentando la potencia de sus descargas a distancia. Estéticamente, el personaje cargará una esfera (o cualquier otra forma) de energía chisporroteante, que aumentará de tamaño hasta que sea disparada, ya sea como una gran descarga, una ráfaga de rayos de energía o una esfera refulgente de la energía en cuestión.

**Efecto:** Añade +1L0 al daño. +1 a la PR que cause.

+ Añade +2L0 al daño. +1 a la PR que cause.

++ Añade +3L0 al daño. +2 a la PR que cause.

**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. En el caso de ser combinado con un ataque en área, solo se aplicará al personaje en el que esté centrada, de haberlo.

**Desmembrar (Dm)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

**Descripción:** Esta espectacular maniobra sirve para inutilizar, romper o arrancar las extremidades a un oponente. El atacante recibirá un -20 a su PDA pero a cambio aplicará una PR RES10 a su oponente. Si la Prueba de Resistencia resulta fallida, el oponente



*Michael enfrenta sus garras a los Filamentos Vectoriales de un Esper.*

pierde el uso de dicha extremidad hasta que pueda regenerarla de alguna forma. Es posible escoger la cabeza, pero el penalizador sube a -50, provocando Inconsciencia y +0L1. Con armas de proyectil se supone que se ataca a las articulaciones, músculos o puntos vitales.

Las extremidades rotas o inutilizadas pueden curarse de forma normal, pero las mutiladas requieren algún tipo de regeneración. Las armas cortas como garras o dagas y los proyectiles inutilizan las extremidades, las armas de filo a 2 manos las amputan y las contundentes las rompen.

**Efecto:** PR RES10 o destroza un miembro del oponente. El ataque se efectuará con -20 a la PDA o -50 si es a la cabeza, manos, o puntos en particular. Ataques a puntos diminutos como ojos, exigen -70.

+ Reduce el penalizador en 10 puntos.

++ Incrementa en +0L2 los daños en ataques a la cabeza.

**Límite:** Es posible reducir el penalizador mediante el Parámetro Preciso. También es posible atacar a diferentes miembros con el Parámetro Combo, pero todas las penalizaciones se acumularán.

**Desperado (Dsp)** **Coste:** Ninguno. Req. disparos múltiples

**Requisitos:** A Distancia y Arrojadizas pequeñas. REF.

**Descripción:** Esta maniobra sirve para llenar de plomo el aire, cosiendo literalmente a tiros al objetivo. El tirador empezará a disparar con ambas manos, provocando impactos múltiples en su víctima.

**Efecto:** Incrementa el daño causado en +1 por disparo.

+ Incrementa +5PDA.

++ Añade +1D al ataque.

**Límite:** La CAD del arma. Desperado no funciona con fuego automático ni ráfagas cortas. Desperado no puede ser anulado con Oposición. Una vez por Acción de Ataque.

**Dinámico (Di)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas. REF.

**Descripción:** Permite efectuar golpes aprovechando la energía del movimiento y la precisión del arma para incrementar el daño. Sirve para simular golpes rápidos, patadas voladoras, estocadas a fondo y similares.

**Efecto:** Añade +1L0 al daño. Permite moverse hasta 10 metros sin coste adicional de acción.

+ Recibe un +1 a sus PR REF.

++ Añade +2L0 al daño. Recibe un +2 a sus PR REF.

**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Fuerte (F)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas. FUE.

**Descripción:** Sirve para ejecutar un golpe potente. Permite simular una patada hacha, un uppercut, una estocada, o cualquier ataque similar.

**Efecto:** Añade +1L0 al daño.

+ Añade +2L0 y +1 a las PR de Aturdimiento, Derribo y Empujón.

++ Añade +3L0 al daño. +2 a las PR anteriormente citadas.

**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Presa (P)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo Desarmado o Látigos/Cadenas.

**Descripción:** Esta maniobra sirve para inmovilizar al oponente, siendo especialmente útil cuando se quiere capturar vivo a alguien. Una presa se efectuará con un modificador de -20 PDA, pero si logra superar la defensa de su adversario, se realizará una PR de FUE o REF, a elegir por la víctima.

Si el defensor falla la PR se verá sometido a Inmovilización Parcial si se trata de una criatura con capacidades sobrenaturales o a Inmovilización Completa si se trata de un humano ordinario. Un personaje que se encuentre sujetando a otro recibirá el mismo penalizador a su defensa como si se encontrase también bajo una Inmovilización Parcial. Un oponente inmovilizado podrá repetir la PR una vez por asalto antes de la declaración de intenciones, considerándose esto una Acción Activa.

**Efecto:** PR FUE10 o PR REF10 o causa Inmovilización Parcial. El ataque debe efectuarse con -20 PDA.

+ PR FUE15 o PR REF15.

++ PR FUE20 o PR REF20.

**Límite:** Solo una vez por Acción de Ataque. Si el ataque se compone de un solo golpe, no causará daño.

**Sobrecarga (Sb)** **Coste:** 1 Acción.

**Requisitos:** A Distancia. MEN. Arma Sobrenatural (hechizos)

**Descripción:** El personaje es capaz de mejorar su capacidad de invocar energía sobrenatural, aumentando la potencia de sus hechizos. El hechizo poseerá una fuerza mayor de lo normal y eso se reflejará visualmente en colores más vivos o energías más poderosas y llamativas.

**Efecto:** Añade +1L0 al daño por cada 20 de PH o fracción.

+ Añade +1 a la dificultad de las PR causadas.

++ Añade +1L0 al daño por cada 10 de PH o fracción. +2 a las PR.

**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. En el caso de ser combinado con un ataque en área, solo se aplicará al personaje en el que esté centrada, de haberlo.

## PARÁMETROS ADQUIRIDOS

Este tipo de Parámetros deben de ser adquiridos a través de Tablas de Combate o bien mediante el tipo de arma que se use. Puedes consultar qué Parámetros proporciona cada una en las tablas de armas del *Capítulo V.*

**Apertura (Apt)** **Coste:** 1 Acción

**Requisitos:** Cualquier forma de ataque.

**Descripción:** Permite localizar huecos en la guardia de un adversario, efectuando una finta o un golpe dirigido a entorpecer sus reflejos defensivos para engañarlo y prever su siguiente movimiento. Sin embargo, este tipo de ataque posee un grave defecto: al ejecutarlo, el atacante abre un hueco en sus defensas, por lo que recibirá el mismo penalizador si su oponente logra una contra.

**Efecto:** Provoca una ruptura en la guardia del rival, reduciendo su PDD y su DP en -10. Si el oponente logra una contra, el ejecutante recibe el mismo penalizador para defenderse.

*Ilustrado por © Brilcrist*

+ Si el ataque es exitoso, aumenta el Daño en +1L0.
++ El penalizador a la PDD y DP pasa a ser de -20.
**Límite:** Solo se puede aplicar en combos de cuerpo a cuerpo.

**Aturdimiento (At)** **Coste:** 1 Acción
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo y arrojadizas.
**Descripción:** El ataque es tan potente que aturde al enemigo.
**Efecto:** Provoca al oponente el Estado Alterado de Aturdimiento si no pasa una PR RES 10.
+ Aturdimiento+ (ver Estados Alterados)
++ Aturdimiento++ (ver Estados Alterados)
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. Es posible combinarlo con Circular, pero aplicándolo a un solo objetivo.

**Carga (Ca)** **Coste:** Ninguno. Requiere Movimiento.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo.
**Descripción:** Permite hacer ataques en carga.
**Efecto:** Añade +1 al Total de Daño por cada 2 puntos de Movimiento, sin reducir la PDD del personaje. Si recibe un impacto antes de golpear, el daño se le aplicara a él por igual.
+ Añade +5PDA.
++ Añade los puntos de Movimiento al daño causado.
**Límite:** Una carga por Acción de Ataque. Las Cargas han de anunciarse siempre durante la Declaración de Intenciones. Dos personajes efectuando Cargas uno contra el otro, acumulan sus efectos. Un personaje no puede aplicar más daño por Carga que su FUE+REF.

**Circular (Ci)** **Coste:** Variable.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo.
**Descripción:** Sirve para hacer uno o varios barridos, ya sea con puños, patadas o armas, y golpear a varios oponentes con el mismo combo. Extremadamente útil contra grupos de esbirros, mucho menos contra oponentes de valía.
**Efecto:** Golpea a los oponentes adyacentes con la misma tirada de ataque, requiriendo 1 Acción por cada oponente extra (por ejemplo, atacar a 4 oponentes costará 3 Acciones). Todos los oponentes golpeados recibirán el mismo daño reducido en -0L1 y el ataque se producirá con -1D.
+ Elimina el -1D de penalización al ataque.
++ Elimina el penalizador al daño.
**Límite:** La tirada de ataque vale para todos los objetivos, aunque se podrán defender por separado y, si un oponente para (no esquiva) el golpe, el movimiento es cortado. Una vez por Acción de Ataque. Los demás Parámetros solo se aplicarán al objetivo primario, con la excepción de aquellos que añaden dados tirados o guardados de daño. En el caso de atacar a oponentes con diferente Aguante, se aplicará el mayor a todos ellos. Circular se considera un ataque de Área a la hora de enfrentarse a Esbirros.

**Derribo (Dr)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Sirve para arrojar al personaje al suelo, ya sea mediante una zancadilla o una proyección. Un personaje derribado queda bajo severas penalizaciones y debe consumir 1 Acción Activa para ponerse en pie cuando se encuentre en su momento de Ini. Además, un derribo neutraliza instantáneamente los efectos de una carga. Los personajes voladores son inmunes al Derribo.
**Efecto:** PR FUE10 o PR REF10 o derriba al oponente.
+ PR FUE15 o PR REF15.
++ PR FUE20 o PR REF20.
**Límite:** En caso de combinarse con Circular, solo afectará a dos objetivos (lanzando a uno sobre el otro).

**Dolor (Do)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** El ataque provoca heridas muy dolorosas.
**Efecto:** Provoca el Estado Alterado Dolor si no pasa una PR RES 10.
+ Dolor + (ver Estados Alterados)
++ Dolor ++ (ver Estados Alterados)
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Empujón (Em)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo.
**Descripción:** El golpe obliga a realizar una PR FUE10 a su oponente que, de resultar fallida, lo lanza hacia atrás una cantidad de metros igual a la cantidad por la que haya fallado la PR en metros, con un límite de FUEx5m. Si choca con un objeto sólido, ambos se llevarán un 1D de daño directo al que se aplicará Aguante. Un personaje volador podrá gastar 1 Acción para evitar el choque si su puntuación en Atletismo es al menos diez veces la cantidad de metros del Empujón.
+ PR FUE15.
++ PR FUE20. Si falla la PR, la víctima además es derribada.
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. Puede lanzarse a la víctima contra un objetivo con lo que ambos sufrirán el daño extra. El objetivo secundario puede efectuar una PR REF5/10/15 para evitarlo.

**Hemorragia (He)** **Coste:** 1 Acción
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Provoca al oponente el Estado Alterado Hemorragia si falla una PR RES, pudiendo perder PG cada asalto hasta morir desangrado.
+ Hemorragia + (ver Estados Alterados)
++ Hemorragia ++ (ver Estados Alterados)
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. Las criaturas inmateriales y los muertos vivientes son inmunes a esta maniobra.

**Kata (Ka)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo desarmado.
**Descripción:** El entrenamiento común de las artes marciales se basa en la repetición de una serie de posiciones, movimientos, maniobras y tácticas que, una vez dominadas, pueden ser encadenadas en una sucesión de ataques efectivos a los que se llama Kata (*forma*). Al usar una Kata se puede elegir uno de los siguientes bonos naturales: +5PDA, +5PDD, +1d Ini o +1L0, pero deben de ser elegidos de viva voz durante la Declaración de Intenciones.
+ También puede elegir entre: +1D al Ataque o +1D a Defensa (nunca ambos).
++ Puede elegir dos efectos.
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Manejable (Ma)** **Coste:** 1 o 2 Acciones.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** El arma es excepcionalmente manejable, permitiendo a su usuario incrementar sus capacidades ofensivas.
**Efecto:** Proporciona un bono de +5 a la PDA y PDD del arma.
+ Permite usar una segunda acción para sumar +1D al Pozo.
++ Añade otro +5 a la PDA o PDD extra (a elegir al adquirirlo).
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Oposición (Op)** **Coste:** 1 Acción
**Requisitos:** Cualquier forma de defensa.
**Descripción:** Sirve para localizar los defectos en el ataque de los oponentes, defendiéndose de forma óptima contra las agresiones.
**Efecto:** Permite elegir un Parámetro de combo Adquirido simple que no podrá emplearse contra el defensor mientras este use Oposición.
+ Permite afectar a Parámetros+ o los reduce en un rango (por ejemplo, de ++ a +)
++ Permite afectar a Parámetros++ o los reduce en dos rangos.
**Límite:** Es perfectamente posible usar Oposición contra Oposición. Debe declararse en el momento del ataque o de la defensa.

**Pesado (Pe)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo.
**Descripción:** Sirve para aprovechar el peso del arma para incrementar la fuerza de los golpes, reduciendo a su vez la PDD de los oponentes al romper su guardia.

**Efecto:** -10 a la PDD del oponente durante el resto del asalto (únicamente si bloquea con armas que carezcan de Pesado) y reduce en -3 la Armadura artificial o parcial del oponente.
+ La Armadura ignorada pasa a ser de cualquier tipo.
++ Ignora 6 puntos de Armadura o suma +1L0. Si se acepta un penalizador de -10 a la PDD, se aplicarán ambos efectos.
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Preciso (Pr)** **Coste:** 1 Acción.
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Sirve para atacar al rival en localizaciones específicas o con la intención de no dañar, reduciendo las penalizaciones por ataques apuntados, pudiendo entumecer en lugar de destrozar si el personaje lo desea.
**Efecto:** +10PDA aplicable para reducir una penalización por localización, para Desmembrar o anular el penalizador de no dañar.
+ El bono sube a +20PDA
++ Puede aplicarse 2 veces por Acción de Ataque.
**Límite:** La penalización por localización, sin poder superarla (-10 a no dañar, -20 brazos/piernas, -50 cabeza). Una vez por Acción de Ataque.

**Rápido (R)** **Coste:** 1 Acción
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Sirve para aumentar la Ini, pero debe declararse en la fase de Declaración de Intenciones que va a utilizarse un combo de este tipo. Muchas veces quien ataca primero es el único que ataca.
**Efecto:** Proporciona +1d Ini.
+ Reduce a la mitad los penalizadores a Ini por Movimiento.
++ Incrementa el bono a +1D Ini.
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

## PARÁMETROS ACTIVABLES

Este tipo de Parámetros solo pueden ser activados por medio del gasto de PF. Todos ellos deben de ser adquiridos mediante aquellas Tablas de Combate que otorgan el acceso a los mismos. En el caso de disponer de varios efectos separados por barras en su descripción, cada uno de ellos requiere del gasto de 1PF extra. Por ejemplo, +2/+4 implica +2 al coste de 1PF o +4 al coste de 2PF.

El personaje podrá elegir uno u otro efecto según sus necesidades puntuales. Aunque sus efectos son extraordinarios, el coste en PF los convierte en armas de último recurso que pueden dejar al personaje completamente agotado y a merced de sus enemigos.

**Acción(Ac)** **Coste:** 1 o 2 PF
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Utilizando sus reservas de vigor, el personaje es capaz de aumentar la cantidad de acciones que puede tomar en un asalto, al coste de agotarse rápidamente. Es muy útil en situaciones de emergencia cuando se necesita disponer de acciones extra, ya sea para efectuar más o mejores ataques, defensas o acciones de movimiento.
**Efecto:** +1 Acción/+2 Acciones.
+ Además incrementa la Ini en +2.
**Límite:** Una vez por asalto. No cuenta para el límite de Parámetros que se pueden emplear en una Acción de Ataque o Defensa.

**Ataque Múltiple (AM)** **Coste:** 1 Acción. 1 o 3PF
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Esta capacidad convierte a un personaje durante unos instantes en una fuerza de destrucción incomparable. Mediante el uso de Ataque Múltiple, el luchador empleará la mayor parte de sus reservas de fuerza interior para poder efectuar varios ataques devastadores en el mismo asalto.
**Efecto:** Permite hacer un segundo/tercer ataque en el mismo asalto sin aplicar los modificadores por ataque múltiple y pudiendo defenderse con normalidad, aunque necesitará las Acciones suficientes para efectuarlos tanto el nuevo ataque como los Parámetros que se le apliquen.
+ Incrementa su Ataque en +1D para hacer el ataque múltiple.
**Límite:** Si un oponente logra una contra que provoque daño, los ataques restantes son cancelados. Los poderes que devuelven daño ignoran esto.

**Brutal (Br)** **Coste:** 1 Acción. 1 o 2 PF
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo.
**Descripción:** El personaje pone todo el énfasis posible en hacer su ataque todo lo salvaje posible, proyectando en su totalidad su fuerza para maximizar el impacto, causando daños mucho mayores pero agotándose en el proceso.
**Efecto:** Añade +0L1/+1L1.
+ Añade +1L1/+1L2
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque.

**Crítico (Cr)** **Coste:** 1 Acción. 1 o 2 PF
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.
**Descripción:** Este Parámetro permite al personaje afinar sus reflejos y percepciones, atacando al adversario en un punto desguarnecido. Aunque el esfuerzo físico no es tan grande, la concentración necesaria consume las reservas de energía del personaje, agotándolo.
**Efecto:** Reduce la Armadura del oponente en -6/-12.
+ Además reduce su Aguante en -1/-2.
**Límite:** Una vez por Acción de Ataque. Acumula con otros efectos Perforante.

**Defensivo (Df)** **Coste:** 1Acción. 1 o 2 PF
**Requisitos:** Defensivo, Rápido, Equilibrio.
**Descripción:** Mediante el uso de este Parámetro, el personaje pondrá un mayor énfasis en mantener una posición que no permita al oponente alcanzarle, usando todas sus energías para mantenerse a salvo.
**Efecto:** Incrementa en +10PDD/+20PDD.
+ Además incrementa en +1D la defensa del personaje.
**Límite:** Una vez por combo.

**Ofensivo (Of)** **Coste:** 1 Acción. 1 o 2 PF
**Requisitos:** Ofensivo, Potente, Equilibrio.
**Descripción:** Este Parámetro permite al personaje usar sus reservas de energía para efectuar un ataque excepcionalmente agresivo, capaz de romper la guardia de sus oponentes, aumentando sus posibilidades de herirlos. Un combo Ofensivo es extremadamente peligroso.
**Efecto:** Incrementa en +10PDA/+20PDA.
+ Además incrementa en +1D el ataque del personaje.
**Límite:** Una vez por combo.

## CONSTRUYENDO ATAQUES

Una vez sepas qué Parámetros puedes utilizar en los combos de tu personaje, es la hora de aprender a utilizarlos. Un personaje posee normalmente una Acción de Ataque por asalto, pudiendo atacar más de una vez mediante el Parámetro Ataque Múltiple (una vez obtenido) o ejecutando un ataque múltiple con serios modificadores negativos (ver más adelante). No obstante, el sistema de combate de Akuma no requiere hacer varias tiradas para propinar diversos golpes al adversario. Para ello usaremos los Parámetros.

Una vez tu personaje posea la Iniciativa, podrá usar su Acción de Ataque contra el oponente que desee, al coste de 1 Acción. Eso le permitirá causar el daño del arma. La Acción de Ataque permite al personaje añadir un Parámetro de Combo para producir efectos extra, simplemente pagando su coste. Así pues, podríamos añadir un Fuerte para añadir +1L0 al daño del arma. Además,

*Ejemplo: En su Acción de Ataque, Ed utiliza su lanza, que causa 2L2 al coste de 1Acción. Utilizando otra Acción, añadimos Dinámico para ganar +1L0, con lo que causará un daño de 3L2.*

Si posees más Parámetros y más Acciones, podrás mejorar el ataque para provocar otros efectos pero esto tiene un Límite. Una Acción de Ataque solo permite usar un Parámetro. Para añadir

otros, necesitaremos utilizar un Parámetro especial llamado Combo que permitirá el uso de otro Parámetro. Dicho de otra forma, cada Parámetro extra deberá ir de pareja con Combo o no será posible usarlo.

*Ejemplo: Edward quiere herir gravemente y derribar a su oponente. A su Acción de Ataque le añade Dinámico para 3L2, golpea de nuevo con Combo ganando +1L0 y liga Derribo a éste último. El coste total es de 4 Acciones y el ataque provoca 4L2 más una PR FUE10 o REF10 para derribar al adversario.*

Es posible usar diferentes habilidades de combate como Combate Armado y Artes Marciales para usar los Parámetros de ambas. En ese caso se aplicará la PDA y Pozo más bajos, requiriendo al menos un Parámetro Combo.

*Ejemplo: Un personaje que posee PDA 45 con Artes Marciales y PDA 55 con Combate Armado quiere usar el Parámetro Rápido de sus Artes Marciales que no posee su Bastón. Usará una Acción de Ataque más Rápido más Combo para simular una patada rápida con un golpe de bastón en sucesión, pero su PDA será 45, la más baja.*

Un personaje podrá aplicar ***una única Posición de Combate y una única Maniobra*** de entre aquellas que haya adquirido en el Capítulo IV. Las Posiciones no tienen coste. Las Maniobras indican el suyo.

Hablaremos sobre los daños y su aplicación un poco más adelante.

## EL COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla entre dos o más contendientes, a una distancia que implique contacto físico. Hasta 6 oponentes pueden atacar a un adversario, el doble si al menos 6 llevan armas de asta. Para combatir utilizaremos tiradas enfrentadas de PDA y PDD como pueden ser Artes Marciales, Pelea, Cuerpo a Cuerpo y Combate Armado.

El combate cuerpo a cuerpo se realiza en tres pasos:

### Paso 1. Calcular el Efecto del Ataque

El personaje que posee la Iniciativa será considerado el atacante y, tras elegir el combo que va a usar, efectuará una tirada de la PDA apropiada. Al Efecto de esta tirada se le añadirá cualquier modificador recibido al Ataque. Este tipo de bonificaciones pueden provenir de medios naturales como maniobras de Contra, armas especiales o bonificadores por Tablas de Combate o Entrenamientos, o hacerlo de medios sobrenaturales como hechizos o poderes. En el caso de los naturales, podrán acumularse aunque en el caso de los sobrenaturales solo se aplicarán los más altos ignorando el resto. Por ejemplo, un hechizo que proporcione +1 al total de Ataque no se utilizará con un Poder que proporcione un +5, simplemente se aplicará el segundo.

El total obtenido será el Efecto de Ataque del personaje para ese combo en particular.

### Paso 2. Calcular el Efecto de la Defensa

El personaje defensor deberá intentar evitar el ataque haciendo una tirada de la PDD del arma apropiada. Es posible defenderse esquivando con -1D a la tirada o poseyendo el Entrenamiento Mejora Defensiva. Las Armas de Fuego, al no estar hechas para bloquear, obligan a esquivar siempre.

El defensor no requiere disponer de la Iniciativa, aunque sí haber declarado que se defenderá al principio del asalto y consignar 1 Acción a dicho menester. En ese caso, todas las defensas del asalto se considerarán Acciones Reactivas. Si el personaje lo desea, podrá activar su Defensa Pasiva (de poseerla), pudiendo usar ambas defensas o solo una de ellas. La Defensa Pasiva nunca se verá afectada por modificadores temporales a la PDD.

Al Efecto de la tirada de Defensa le añadiremos cualquier modificador recibido a la Defensa. Las reglas acerca de los modificadores de Ataque son válidas también para la Defensa.

El total obtenido será el Efecto de Defensa del personaje para esa defensa en particular.

### Paso 3. Comparación de Resultados.

Comparando Efecto del Ataque y Efecto de la Defensa, comprobaremos quién ha obtenido el Efecto más alto. Si lo ha hecho el atacante, entonces el defensor ha resultado herido. Si es al contrario, será el defensor el que habrá detenido el ataque sin problemas. Si el Efecto del defensor es al menos 10 puntos superior al del atacante, podrá optar por hacer un contraataque, aplicando un bonificador natural de +1 a su Efecto de Ataque por cada 10 puntos por que superase el total de su enemigo. El Entrenamiento Contra mejorará sensiblemente esta maniobra.

Un contraataque es una acción activa e instantánea por la que un defensor puede volver las tornas y hacerse con el control de la iniciativa momentáneamente, pudiendo efectuar un ataque inmediatamente aun sin poseer una Ini mayor de la que se disponía en un principio. Tras el ataque de contra, los oponentes con una Ini mayor atacarán con normalidad.

Por supuesto, es necesario disponer de Acciones para contraatacar y no será posible hacer un ataque que afecte a otros personajes, como ataques en área.

Ya solo queda calcular cuánto daño recibirá la víctima.

*Ejemplo: Edward, siguiendo una pista, ha entrado en una vieja edificación en busca de un asesino en serie que está sembrando el pánico en París. Tras deambular por el caserón abandonado, unos gruñidos le ponen en guardia y se gira justo a tiempo para ver a un enorme mastín de ojos llameantes saltar sobre él y, tras este, un tipo armado con una escopeta. Tras tirar Ini, el mastín obtiene un 13, el tipo un 11 y Edward un 10. Mala suerte, los oponentes actúan primero. El animal obtiene un Efecto de Ataque de 42 y Edward logra un 56 con lo que logra un contraataque (al superar a su oponente en 10+), haciéndose con la Ini momentáneamente y recibiendo un bono natural de +1. Edward hace su ataque de inmediato, consiguiendo un Efecto de Ataque de 64 mientras que el perro se queda con un 30. Nuestro amigo lo esquiva, invoca su Arma Akuma, la lanza Tamagushi, y lo atraviesa sin contemplaciones. Tras la contra, la Ini vuelve a ser normal con lo que es el turno del tipo de la escopeta. Si hubiera querido atacarle, Ed tendría que haber renunciado a su contra. No podrá atacarle hasta el siguiente asalto... si sobrevive.*

## ATAQUES Y DEFENSAS MÚLTIPLES

En el caso de que un personaje desee atacar varias veces en el mismo asalto, deberá seguir una serie de reglas que restringirán lo que puede hacer y que reflejan las penalizaciones que recibe un personaje por dividir su atención entre varias agresiones:

- En primer lugar, deberá de disponer de suficientes Acciones para efectuar los diferentes ataques y usar 1PF por cada ataque extra.
- Deberá pasar a Ataque Total, con lo que no podrá efectuar acciones defensivas ni usar su Defensa Pasiva. Si ha efectuado una defensa con anterioridad no podrá hacer ataques múltiples.
- Deberá dividir todo su Pozo de dados entre los diferentes ataques.
- La PDA de todos los ataques se reducirá en -50.
- Si se recibe daño de una contra, se perderán el resto de los ataques disponibles, así como las Acciones declaradas.

En el caso de que un personaje se vea atacado por múltiples oponentes o por ataques múltiples, podrá defenderse de todos ellos con normalidad, siempre que bloquee. Si esquiva, deberá consumir 1 Acción por defensa realizada.

## OBTENIENDO RESULTADOS ESPECIALES

En el *Capítulo II* ya tratamos los tres resultados especiales: el Éxito Crítico, el Número de la Bestia y las Malas Noticias. En el Sistema de Combate las cosas funcionan exactamente igual, pero hay algunas otras reglas que tendremos que aplicar:

Cuando obtengas uno o varios resultados de dado con la cifra 6, podrás utilizarlos para mejorar los resultados de los Efectos en +10 (un 6) o +30 (dos 6). Esto representará que has tenido la suerte de tu parte y has acertado a tu enemigo en un punto vital o que has esquivado parcialmente la agresión. Como es obvio, si retiras el dado para obtener cualquiera de estos modificadores, no podrás utilizarlo para construir tu Efecto. Si obtienes tres 6, considerarás la tirada máxima posible más 50 y recibirás un Momento de Gloria: durante la presente escena, sumarás +1D a Ini, Ataque y Defensa y +0L1 al Daño. Además podrás influir narrativamente en el combate en una ocasión, pudiendo ignorar una herida, repetir una tirada fallida de ataque (como si el ataque fuera una finta), ignorar el Aguante o la Armadura del oponente, desviar el arma de un oponente para evitar que hiera a un aliado, cualquier cosa que apruebe el DJ. El coste de esta hazaña es 1 Acción Activa y efectuarla hace que el Momento de Gloria expire.

Además de todo esto, hay una posibilidad extra: si obtienes con los dados la puntuación de PDA/PDD exacta que posees, recibirás +1D de daño extra que traspasará cualquier defensa, armadura o Aguante de forma automática, incluso si tu oponente logra detener el ataque. Si se trata de un ataque y no es detenido, el daño se considerará Agravante e ignorará armadura y Aguante. En el caso de una Defensa, se bloqueará el ataque y se provocará el dado de daño que ignorará armadura y Aguante.

En cuanto a las Malas Noticias, será el Director de Juego el que las interpretará, pudiendo redirigir el ataque hacia uno de tus compañeros, que impactes a un depósito de combustible o cualquier otro desastroso resultado a su capricho. Un personaje con Malas Noticias en defensa y no podrá beneficiarse de su Defensa Pasiva.

## PDA Y PDD SUPERIORES A 100

Un personaje que posea una PDA o PDD superior a 100, será considerado un Maestro en su estilo. Como tal, podrá construir efectos mayores con sus dados y recibirá dos beneficios especiales:

- *Habilidad Suprema:* Cuando un Maestro obtiene la cantidad exacta de PDA/PDD que posee, tirará 3D de daño extra que traspasarán la defensa, armadura y Aguante automáticamente incluso si su oponente logra detener el ataque con un crítico si no es Maestro. En el caso de una Defensa, le aplicara dichos dados de forma automática, a no ser que el ataque sea también el crítico de un Maestro. El ataque se considerará Agravante (PR RES20).

- *Estilo Magistral:* Elige una de las siguientes Posiciones.

***(Posición de Combate)**:* +1D al Pozo.

***(Posición de Combate)**:* Suma tu FUE/REF/MEN al Daño.

## LOS MODIFICADORES EN CUERPO A CUERPO

En la mayor parte de los juegos de rol suele haber muchas opciones dentro del combate, lo que ralentiza la partida en demasía. En la ambientación del universo de Akuma, con personajes superpoderosos capaces de lograr hazañas que ningún humano podría soñar, muchas de estas situaciones no tendrán lugar habitualmente. Aun así, ciertas situaciones pueden poner en problemas a un personaje cuando se enfrenta a alguien tan poderoso como él. A continuación las describiremos:

**Ataque Sorpresa.** Cuando un oponente es capaz de atacar por la espalda o un flanco a un personaje sin que este sea consciente de su presencia, dispone de una ventaja extraordinaria llamada Sorpresa. Recibirá, durante su primer ataque, un bonificador natural de +10 al Efecto del Ataque y recibirá +1L1 al daño e ignorará el aguante. Además, el defensor no podrá atacar ni contraatacar en todo el asalto a quien le haya sorprendido, ni usar poderes, ni maniobras defensivas.

**Ceguera Parcial.** Cuando, por la razón que sea (malas condiciones de iluminación, niebla, humo, luces brillantes), un personaje no pueda ver bien a su oponente, aplicará un modificador a su PDA y PDD de -10. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador.

**Ceguera completa.** Al igual que en la opción anterior, si hay una razón por la que un personaje no pueda ver en absoluto a su enemigo (oscuridad total, invisibilidad o algún daño en los ojos), este aplicará un modificador de -30 a su PDA/PDD y se considerará que tiene un 0 "fantasma" en su tirada a efectos de resultados especiales como Malas Noticias. Si lo desea, podrá hacer una tirada de Percepción opuesta al Sigilo de su oponente para reducir el penalizador a Ceguera Parcial durante toda la escena. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador si puede usarse de manera apropiada (ver en la oscuridad contra oscuridad total, oído/olfato aumentado contra oscuridad o invisibilidad, etc.).

**Derribado:** Un personaje derribado en el suelo aplicará PDA -10.

**Inmovilización Parcial.** Cuando un personaje se encuentra apresado de alguna forma o existe algo que limita sus movimientos de forma importante, recibirá un penalizador de -2 a su Ini y de -20 a sus PDA y PDD, a no ser que pueda pelear con alguna parte del cuerpo que tenga libre. Por ejemplo, alguien al que agarren por detrás pero que use sus piernas para golpear a quien se encuentre delante de él, no sufrirá penalización alguna. Si el personaje dispone de algún poder que le permita ignorar la fuente de no se verá afectado por esta.

**Inmovilización completa.** Si un personaje se encuentra totalmente incapacitado para moverse, no podrá defenderse ni atacar.

**Amenaza.** Alguien que ataque a un personaje por sorpresa puede decidir, en lugar de causarle daño, ponerlo en una posición de amenazado, colocándole el arma en el cuello, espalda u otra parte vulnerable. Esto proporciona el Primer Golpe al atacante durante ese asalto, pero si se mantiene más tiempo solamente proporciona un +1D a la Ini. Si el defensor es incapaz de romper la posición de amenaza, el atacante podrá aplicar los modificadores de sorpresa, aunque su oponente podrá contraatacar.

**Tabla 16. Situaciones de Combate Cuerpo a Cuerpo**

| Situación | Ini | Ef.Ataque | PDA | PDD |
|---|---|---|---|---|
| Ataque Sorpresa | | +10 | | |
| Ceguera Parcial | | | -10 | -10 |
| Ceguera Completa | | | -30 | -30 |
| Derribado | | | -10 | |
| Inmovilización Parcial | -2 | | -20 | -20 |
| Amenaza | +1D | +10 | | |
| Desenvainar | -2 | | -10 | -10 |
| Superioridad Numérica | | +1* | | |
| Flanqueo | | +2 | | |

* Por cada atacante a partir del primero.

**Desenvainar.** No siempre se empiezan las peleas con el arma preparada. En estos casos, el personaje deberá consumir una Acción Activa para sacar su arma y aplicar un penalizador de -10 a cualquier PDA con el arma este asalto, así como un -2 a la Ini.

**Superioridad Numérica:** Cuando varios personajes atacan en cuerpo a cuerpo al mismo oponente, este se puede ver desbordado por la marea de atacantes. Por cada atacante extra a partir del primero, todos reciben un bono de +1 natural al Efecto del Ataque o aplicarán su Élite. Este modificador es acumulable al de Flanqueo.

**Flanqueo:** Un personaje puede defenderse con normalidad de aquellos adversarios que se encuentren en un rango de 180º en la dirección en la que está encarado. Aquellos personajes que puedan atacarle desde fuera de esa zona, reciben un +2 natural a su Efecto de Ataque e ignoran su Aguante. El defensor es quien decide cómo y con quién encararse, pudiendo evitar siempre el flanqueo contra tres oponentes manteniéndolos uno a cada lado y otro al frente siempre que permanezca estático en el sitio.

## MANIOBRAS ESPECIALES DE COMBATE

Además de las situaciones que provocan modificadores, los luchadores pueden utilizar una serie de maniobras básicas para efectuar cierto tipo de acciones que pueden ayudarles a salir con bien de un combate o a salvar a otros personajes en apuros, y que incluyen desde salir de la pelea hasta ataques apuntados o el uso de dos armas.

**Apartar.** Puede ocurrir que un personaje quiera evitar que otro sufra daño, apartándolo e interponiéndose entre él y el atacante. En

estos casos, el personaje aplicará un -10 a su PDD, además de utilizar una Acción Activa. Si logra detener el ataque, se habrá interpuesto entre el agresor y su víctima, convirtiéndose en el blanco de las siguientes acometidas. Es necesario poder interponerse entre el protegido y su atacante o haberlo declarado al principio del asalto.

**Ataques Apuntados.** Un personaje puede preferir dirigir sus ataques a ciertos puntos del oponente u objetos que lleve. Para la primera opción se usará el Parámetro Desmembrar. Para la segunda, aplicará el Parámetro Desarmar. Podrá partir en dos un arma improvisada, quitarle el sombrero a su oponente o cualquier cosa que el atacante quiera lograr y sea razonable (a decisión del Director de Juego). Puedes consultar las reglas de *Desarmar y Desmembrar* en la *pág. 95. Un personaje puede proteger un punto en particular (por ejemplo, su cabeza) al coste de una acción y -10PDD.*

**Ataque Total.** Cuando un personaje posee una gran superioridad sobre sus oponentes puede decidir enfocarla en dañarlos, pasando todos los dados de su Pozo a su acción de Ataque y renunciando a la acción de Defensa ese asalto. Al usar esta maniobra, el personaje podrá retirar dados de Ataque para sumar +1L0 por cada uno. Esta maniobra debe ser declarada al principio del asalto.

**Carga Ofensiva.** Cuando un personaje avanza a toda velocidad contra un oponente, puede aprovechar la inercia para causar daños mayores. Al hacerlo suma la mitad de sus puntos de Movimiento al daño causado. La Carga no cuesta Acciones aparte del movimiento, pero el atacante aplicará -10 a PDD hasta su siguiente acción de Ini, incluso de las de Conducir en caso de que la usara para defenderse. Si es golpeado, recibirá el mismo daño que aplicaría a su oponente, pudiendo sumarse los efectos de cargas opuestas. El Parámetro Carga optimiza esta maniobra. Esta maniobra debe ser declarada al principio del asalto.

**Combate a la Defensiva.** El personaje pasa 1D de su Ataque a su Defensa para evitar ser herido (un 3/2 pasa a ser 2/3). Esta maniobra no excluye el uso de Posiciones de Combate y es un requisito para algunas de ellas. El uso de esta maniobra excluye usar Combate a la Ofensiva.

**Combate a la Ofensiva.** El personaje pasa 1D de su Defensa a su Ataque para herir a sus oponentes (un 3/2 pasa a ser 4/1). Esta maniobra no excluye el uso de Posiciones de Combate y es un requisito para algunas de ellas. El uso de esta maniobra excluye usar Combate a la Defensiva.

**Combate con Dos Armas.** Un personaje puede decidir utilizar una segunda arma en su mano zurda para efectuar más ataques. Si se usa esta maniobra, se obtendrá 1 Acción a costa de perder -20 a PDA. Esta acción no es acumulable con maniobras de dos armas adquiridas en Tablas de Combate.

**Combate con Mano Zurda.** Si un personaje no puede usar su mano diestra, recibirá un penalizador de -20 PDA.

**Inconsciencia.** A veces es importante atrapar a un adversario vivo. En el caso de atacar a un humano ordinario, simplemente basta con declarar que no se desea matarlo. En el caso de un oponente sobrenatural, las reglas de inconsciencia son las habituales, aunque es posible declarar que el daño no será letal. Atacar de esta forma implica un -10 a la PDA de ataque.

**Retirada.** Un personaje que se encuentre en medio de una pelea puede retirarse como acción de contraataque, ya sea por medios normales o usando algún poder. En el caso de que simplemente intente salir por piernas, su oponente podrá atacarle una vez, incluso si no dispone de la Ini. Si el personaje que intenta la huida dispone de la Ini y algún poder de movimiento instantáneo, saldrá de cuerpo a cuerpo sin problemas.

Las Tablas de Combate del *Capítulo IV* proporcionan nuevas Maniobras y Parámetros que ofrecen aún más opciones.

## COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia, ya sea con armas de fuego, proyectiles, armas arrojadizas o ataques sobrenaturales, se desarrolla de la misma manera que el combate cuerpo a cuerpo, con algunas excepciones que trataremos a continuación. Así pues, los pasos a seguir serán exactamente los mismos que hemos explicado antes,



*Ilustrado por © Brilcrist*

aplicando algunas modificaciones. Los ataques sobrenaturales comparten la mayor parte de las reglas del combate a distancia, ya sea en cuanto a bonificadores y a penalizaciones, aunque, como una forma innata de combate de ciertos seres, las Tablas de Combate que se les pueden aplicar no serán las de Armas de Fuego o Proyectil.

## DEFENSA CONTRA ATAQUES A DISTANCIA

Las armas que se utilizan para bloquear no son tan efectivas contra los ataques a distancia, pero aun así es posible detener proyectiles y disparos con un arma cuerpo a cuerpo. Contra armas arrojadizas se reducirá la cantidad de dados que se tiran en -1D y contra armas de fuego, proyectiles y ataques sobrenaturales el penalizador será de -2D. La Pelea y las Artes Marciales solo son efectivas contra proyectiles y arrojadizas, a no ser que se posea una Característica de 3 o superior, aunque esto no significa que se bloqueen los disparos, sino que se utiliza tanto el movimiento como el entorno para evitar los ataques. Todas estas penalizaciones pueden ser eliminadas con el Entrenamiento Mejora Defensiva.

Si la penalización reduce por debajo de 1D, se aplicará en su lugar un -10 a PDD por dado, dejándolo con 1D para hacer las tiradas. Si el personaje usa DP, esta se reducirá en -10 por dado.

## CONTRAATAQUES CON PROYECTILES

Las armas a distancia no pueden ser utilizadas para contraatacar, por lo que no se beneficiarán de dicha regla, aunque pueden ser contraatacadas si son usadas en cuerpo a cuerpo. Un pistolero que dispare a un oponente a quemarropa que sea capaz de defenderse, podrá efectuar sin problema alguno una contra, ya que se supondrá que ha apartado el arma de un manotazo y dispone de una apertura en la guardia de su oponente.

## EL ALCANCE DE LAS ARMAS

Todas las armas tienen un alcance efectivo dentro del cual pueden causar su daño completo. A partir de ahí, la potencia de las mismas decrece, resultando mucho menos efectivas y perdiendo mucha precisión. El alcance de las armas depende de un solo factor: la fuente de propulsión de las mismas.

Las armas arrojadizas dependen de la fuerza del atacante, poseyendo un alcance efectivo de FUEx10 metros.

Las armas que utilizan fuentes de propulsión mecánicas (arcos, ballestas, armas de fuego) o explosivas (armas de fuego) dependen del alcance del propio arma. A dicho alcance se le aplicará un bonificador de +10 metros por cada punto de MEN del personaje superior a 1.

Los poderes a distancia, tanto Akuma, Esper u Ofuda, tienen un alcance de 20 metros por punto de MEN del usuario, a no ser que la descripción especifique lo contrario. A este tipo de alcance se le denomina Visual.

Los hechizos poseen su propio Alcance en su descripción.

Un personaje puede utilizar su PDA y daño completos hasta el total de su alcance efectivo. Es posible atacar hasta el doble de esa distancia aplicando -2D, además de reducir los daños causados a la mitad. Esta regla no se aplica a los hechizos, que no pueden superar su alcance máximo.

## CADENCIA Y RECARGA

Las armas a distancia disponen de una cifra que indica la cantidad de veces que pueden ser utilizadas para atacar en un asalto. Por rápido que sea un personaje, su velocidad no afectará a un mecanismo, por lo que a la hora de atacar estará limitado a la cadencia del mismo. Tampoco es posible disparar toda la cadencia de fuego de un arma y desenvainar otra.

Las ***armas arrojadizas pequeñas y medias*** no tienen otro límite que la cantidad de ellas que lleve el personaje y que decida utilizar, teniendo que recargar cada 4 proyectiles en el caso de las pequeñas y cada una en el caso de las medias, al coste de 1 Acción Activa. Las armas arrojadizas enormes y gigantescas siempre requieren 1 Acción Activa para cargar el objeto y nunca podrán beneficiarse de Tablas que reduzcan la recarga.

Las ***armas de propulsión mecánica,*** como los arcos, requieren de 1 Acción Activa para recargarlas, antes de poder hacer un nuevo ataque.

Las ***armas de fuego*** (y cierto tipo de armas mecánicas, como las ballestas actuales) tienen una ***Cadencia (Cad)*** máxima que indican cuántos ataques pueden hacerse con ellas en un mismo asalto, ya sea mediante Combo o Ataque Múltiple. Así pues, un arma con una Cad 3, será capaz de disparar en tres ocasiones y un arma con una Cad 1 solamente podrá efectuar un disparo. Para un personaje que disponga de muchas Acciones, es muy aconsejable utilizar un estilo de dos armas a la vez, con lo que podrá aprovecharse de la cadencia de ambas armas. Recargar un arma de fuego requiere 1 Acción Activa.

Por muchas Acciones que posea un personaje, al agotar la cadencia de un arma, se mantendrá ocupada la mano que emplea, lo que limita sus ataques.

## TOMAR COBERTURA

Cuando alguien se dedica a dispararte, lo primero que pasa por tu cabeza es poner algo entre tú y él. Para un atacante resulta mucho más difícil acertar a alguien que se parapeta tras un vehículo que a



*Ilustrado por © Francisco Javier Fernandez*

alguien que corre hacia él. A hacer eso se le llama tomar cobertura. Para que una cobertura resulte efectiva, se requiere que el material del que esté hecho el objeto o construcción que sirve de escudo sea resistente, como un muro o un coche.

Existen varios tipos de coberturas:

**Cobertura Menor.** Cuando te parapetas tras la puerta de un coche, un muro o tras un árbol de forma que la mitad de tu cuerpo esté cubierta, estás bajo cobertura menor. Aplicas un -10 a la PDA de los tiradores.

**Cobertura Parcial.** Cuando tu barricada te cubre más de la mitad de tu cuerpo, como tras una esquina asomándote solo para disparar al estilo de las películas de gángsters, te encuentras bajo cobertura parcial. Aplicas un -20 a la PDA de los tiradores.

**Cobertura Total.** Cuando estás completamente oculto de la vista de tus oponentes, tu cobertura es total. En este caso no podrás ser atacado a no ser que el ataque pueda atravesar el obstáculo, pero tú tampoco estarás en condiciones de hacerlo.

## MOVIMIENTO EN COMBATE A DISTANCIA

Uno de los problemas del combate con proyectiles es que el movimiento influye negativamente en todos los participantes. Esto hace que moverse sea una gran ventaja y a la vez una desventaja tremenda. Si vas corriendo a toda velocidad, a tus oponentes les costará mucho acertarte pero tú también te verás entorpecido a la hora de disparar. La siguiente tabla indica cuál es el penalizador que se aplicará por movimiento, ya sea propio o del oponente, siendo ambos acumulables.

**TABLA 17.1: PENALIZADOR POR MOVIMIENTO**

| Puntos de Movimiento | Penalizador PDA |
|---|---|
| 0-3 | 0 |
| 4-5 | -10 |
| 6-7 | -20 |
| 8-9 | -30 |
| 10+ | -40 |

*Ejemplo: Mitsu está siendo perseguida por unos asesinos armados con subfusiles. Necesita llegar hasta su moto y salir de allí cuanto antes, así que se mueve a toda velocidad (Carrera) tras los coches aparcados, agachando la cabeza para ofrecer el menor blanco posible. Como se está moviendo a Movimiento 4 (40 metros por asalto) y dispone de una Cobertura Parcial, los pistoleros tendrán un penalizador de –30 (-10 por el movimiento y -20 por la cobertura). Si Mitsu quisiera devolverles el disparo, tendría que aplicar un penalizador de -10 a su PDA causado por su Movimiento.*

(REGLA OPTATIVA): SI DOS PERSONAJES SE MUEVEN A LA VEZ EN LA MISMA DIRECCIÓN, EL MOVIMIENTO MENOR SE RESTARÁ AL MAYOR PARA CALCULAR LOS PENALIZADORES. LAS PENALIZACIONES POR MOVIMIENTO PROPIO SEGUIRÁN APLICÁNDOSE.

## CAMBIO DE OBJETIVO

Cuando un personaje dispara sobre varios objetivos en el mismo asalto, se verá penalizado en -10 a su PDA. Esta penalización no varía sea cual sea el número de objetivos. Si se trata de disparar sobre batallones de esbirros, esta penalización no tendrá lugar. Si un personaje utiliza Movimiento Instantáneo durante el transcurso de un asalto, todos los atacantes a distancia que posean una Ini posterior a la suya se verán afectados por el penalizador de Cambio de Objetivo, siempre que dispongan de línea de tiro.

## LOS MODIFICADORES A DISTANCIA

Al igual que en las situaciones de combate en cuerpo a cuerpo, también existen una serie de modificadores que deben aplicarse según sea la tesitura de que se trate. Dichas circunstancias pueden ser:

**A Bocajarro.** Las armas de fuego y las ballestas ganan una bonificación a su PDA de +10 por disparar a bocajarro, aunque hacer esto expone al personaje a contraataques por parte de personajes cuerpo a cuerpo.

**Disparo por Sorpresa.** Cuando un oponente ataca a un personaje, sin que este sea consciente, dispone de una ventaja extraordinaria llamada sorpresa. Recibirá, durante su primer ataque, un bono natural a su Efecto de Ataque de +5, recibirá +1L1 al daño e ignorará el Aguante. El defensor no podrá atacar ni contraatacar en todo el asalto a quien le haya sorprendido, ni usar poderes, ni maniobras defensivas.

**TABLA 17.2. SITUACIONES DE COMBATE A DISTANCIA**

| Situación | Ini | Ef. Ataque | PDA | PDD |
|---|---|---|---|---|
| A Bocajarro | | | +10 | |
| Sorpresa | | +5 | | |
| Ceguera Parcial | | | -20 | |
| Ceguera Completa | | (ver texto) | (ver texto) | (ver texto) |
| Inmovilización Parcial | -2 | | -20 | -20 |
| Encañonar | +1D | +10 | | |
| Desenfundar | -2 | | -10 | |
| Fuego Automático | | | +10 | (ver texto) |
| Ráfaga Corta | | | (ver texto) | |

**Ceguera Parcial.** Cuando por la razón que sea (malas condiciones de iluminación, niebla, humo, luces brillantes) un personaje no pueda ver bien a su oponente, tendrá que aplicar un modificador a su PDA de -20. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador.

**Ceguera Completa.** Un personaje que no puede ver a su oponente es incapaz de atacarle a distancia. Puede disparar para intentar acertarle de chiripa, pero ningún resultado inferior a un crítico le permitirá dar en el blanco (sin considerarse crítico en este caso) siempre que dispare hacia la zona en la que se encuentre. Si el oponente, aun siendo invisible, ha atacado a distancia, habrá delatado su posición lo suficiente como para ser atacado con un -30 y un 0 "fantasma" en la tirada de ataque. Si el oponente está en el alcance de un poder de Sentidos aumentados, ignora este modificador.

**Inmovilización Parcial.** En el caso de una Inmovilización Parcial, se aplicarán las mismas reglas que en cuerpo a cuerpo.

**Inmovilización Completa.** Si un personaje se encuentra totalmente incapacitado para moverse, no podrá defenderse ni atacar.

**Encañonar.** Alguien que ataque a un personaje por sorpresa puede decidir, en lugar de causarle daño, ponerlo en una posición de amenaza llamada encañonar, ya sea poniéndole el arma en la espalda o en la cabeza, ya sea apuntándole a pocos pasos (10 metros máximo). Esto proporciona los mismos modificadores que Amenaza en cuerpo a cuerpo. Encañonar acumula con A Bocajarro.

**Desenfundar.** Desenfundar un arma a distancia provoca los mismos penalizadores que hacerlo en cuerpo a cuerpo. Las armas arrojadizas ignoran los penalizadores a PDA y a la Ini, ya que se sacan y se lanzan en el mismo movimiento.

**Fuego Automático:** Las armas automáticas pueden utilizarse para barrer un área atacando a varios objetivos o para coser a balazos a un único objetivo. En el primer caso, el personaje podrá atacar a los blancos que estén en un rango de 120 grados en su línea de tiro siguiendo una línea recta entre dos puntos (no podría barrer de izquierda a derecha y disparar a dos oponentes que estén a diferentes alturas pero en la misma posición), aplicando un -10 a PDA y sin excluir a nadie en dicha línea, con lo que puede existir fuego amigo. En el segundo caso, solamente acribillará al mismo objetivo pero recibirá unos bonificadores de +10 a su PDA y +1D al ataque además de incrementar el daño en +1L1 al efectuar esta maniobra. Las penalizaciones por movimiento del tirador se doblan al efectuar esta clase de disparo, ya que se necesita cierta estabilidad para ejecutarlo apropiadamente.

**Ráfaga Corta:** Las armas automáticas disparan ráfagas de tres disparos al apretar el gatillo, lo cual proporciona una buena ventaja, aunque también una seria desventaja. El primer disparo se hará con un +5 a PDA, pero a partir de ahí el retroceso del arma provocará un penalizador a la Habilidad, restando -5 a PDA a cada disparo posterior. Así, una ráfaga corta se efectuaría con +5, dos con +0, tres con -5 y así, incrementando el Daño del arma en +1L0 por cada una (que acumula con Combo para +2L0 por ráfaga). El límite de ráfagas cortas es la Cadencia del arma.

**Superioridad Numérica/Flanqueo:** Ambas no aplican en el combate con armas a distancia, aunque sí lo hará la Élite de los Esbirros. Si al atacar a un oponente rodeado se falla, hay 1 probabilidad en 1D por cada oponente de causar fuego amigo. En ese caso, será dicho oponente quien deba defenderse.

## MANIOBRAS ESPECIALES A DISTANCIA

Además de las situaciones que provocan modificadores, los tiradores pueden utilizar una serie de maniobras básicas que fueron descritas en la parte dedicada al combate cuerpo a cuerpo. Esas maniobras son perfectamente utilizables con la excepción de Presa e Inconsciencia que no pueden ser realizadas con armas de este tipo (a no ser que se usen balas de goma o proyectiles contundentes o bien unas boleadoras para el primer caso).

Ciertas maniobras requieren de puntualizaciones:

**Combate con dos armas.** Un personaje puede decidir utilizar una segunda arma en su mano zurda para hacer más ataques, aprovechando su Cadencia. Un personaje capaz de realizar 4 disparos armado con una .45 deberá disponer de dos pistolas para poder efectuar los 4 disparos sumando las cadencias de ambas. Recibirá 1 Acción extra, a costa de perder 20 puntos de la PDA de combate.

**Combate con Mano Zurda.** Como en cuerpo a cuerpo, -20PDA

**Preparar Disparo.** Si un personaje dedica Acciones en un asalto para preparar el Parámetro Apuntar y no dispara, se considerará que en asaltos sucesivos no recibirá penalizadores de Ini ni tendrá que usar Acciones para aprovecharse de los efectos de la misma. Una vez realice el disparo se usarán las reglas usuales.

## ATAQUES EN ÁREA

Existe una forma especial de ataque que se aplica en unas circunstancias muy específicas. Cuando un ataque provoca una explosión o extiende sus efectos en toda una zona, afectará a varios objetivos. Como es obvio, es mucho más difícil defenderse de una agresión de este tipo que de un golpe o un disparo. ¿Cómo funciona el sistema de juego en estos casos? Primero, debemos diferenciar tres clases de área: Área Circular, Área Lineal y Área en Onda.

***El Área Circular*** es aquella que se expande en todas direcciones desde un punto central, normalmente causada por explosiones y ciertos ataques sobrenaturales. En este tipo de ataque hemos de tener en cuenta que cuanto mayor sea el área de efecto, más complicado resultará salir de ella o tomar cobertura. Además, la potencia de la deflagración puede invalidar cualquier intento de tomar cobertura para escapar a sus efectos. Por lo tanto, hemos de seguir una serie de premisas:

- Todos los personajes que se encuentren en la misma área recibirán el ataque en base a la misma tirada de Ataque. En el caso de obtener algún 6 o efecto crítico, solo se le aplicarán los modificadores al personaje, de haberlo, en el que se centre la deflagración.

- No es posible bloquear los ataques en área circular, a no ser que se posean Características sobrenaturales (3 o superior). Aun así, el penalizador es de -1D que no se acumulará con otros penalizadores como ataques sobrenaturales a distancia o armas de fuego. Sin embargo, el penalizador de área puede ser anulado por Entrenamientos.

- La cobertura total puede proteger de los efectos de un ataque en área si el objeto tras el que se escuda el personaje es lo suficientemente resistente. En otro caso, el Director de Juego decidirá cuánto reduce el daño dicho parapeto.

***El Área Lineal*** permite cubrir la distancia entre dos puntos, afectando a todos aquellos en su camino. Hay dos formas de usar un área lineal, efectuando un barrido o una ráfaga fijada.

- El *barrido* afecta a los personajes que se encuentren en línea recta entre dos puntos, iniciándose en cualquier lugar dentro del alcance, sin aplicar ningún penalizador. La ventaja es que se puede afectar a varios objetivos y permite discriminar fácilmente a los aliados.

- La *ráfaga centrada* centra el barrido en un solo objetivo con la intención de limitar sus posibilidades de huida, proporcionando un bonificador de +10 a PDA en incrementa el daño en +1L1. Se requiere línea de fuego libre, pues si el ataque impacta a alguien o algo en su camino, se considerará un ataque normal contra ese obstáculo. Sin embargo, este ataque impide usar Combo o Cadencia.

***El Área en Onda*** se produce cuando se barre una zona frente al atacante que podrá atacar a los blancos que estén en un rango de hasta 120º y que se expandirá hasta un alcance igual al área, sin discriminar objetivos.El daño se reducirá a la mitad. Una Onda provoca un penalizador de -1D bajo las reglas de Área Circular.

Existe un caso especial de ataque en área. Nos referimos a los artefactos que provocan explosiones pero que no se usan con habilidades de combate, como bombas o minas. Este tipo de artefactos exigen una PR para evadir sus efectos que se incluyen en su descripción (*Ver Capítulo V*).

## LIDERAZGO EN COMBATE

La habilidad de Liderazgo posee unas interesantes aplicaciones en combate. Cuando dos grupos de oponentes se enfrentan, no todo se reduce al poder en bruto; una estrategia bien trazada puede proporcionar una inmensa ventaja. ¿Cómo funciona esto en cuanto al sistema de juego?

En primer lugar requeriremos un personaje que efectúe una tirada de Liderazgo y que dé órdenes a sus tropas. Si hay otro líder en la otra facción, enfrentarán sus tiradas. El vencedor, según sea la diferencia en decenas de la tirada de Liderazgo con la de su oponente (de haberla) recibirá una Ventaja Táctica de Liderazgo que podrá emplear para mejorar las estadísticas de sus seguidores de acuerdo a las opciones listadas más adelante, que durará tantos asaltos como la diferencia en decenas entre el vencedor de la tirada y el vencido y afectará a las unidades bajo su mando hasta que esa duración expire, momento en el que se hará una nueva tirada enfrentada.

*Ejemplo: Un Obersturmführer al mando una unidad de 30 soldados de Thule se enfrenta a Edward y sus compañeros. El oficial obtiene un 58 en su tirada de Liderazgo y Edward logra un triste 25. Los villanos dispondrán durante 3 asaltos de la Ventaja Táctica que decida su líder. Mala suerte.*

**VENTAJAS TÁCTICAS DE LIDERAZGO**

Inspiración (Proporciona Infatigable 2 o lo eleva en +1)
+2 Ini
+2 a los totales de Daño
+1 al resultado de cualquier PR.
+1 Aguante
+1 a la Élite de un grupo de Esbirros.

## USANDO PF EN COMBATE

En ocasiones, los personajes querrán hacer uso de sus reservas de fuerza para poner toda la carne en el asador, especialmente al enfrentarse a oponentes peligrosos, como villanos principales o lugartenientes. Para lograr esto usarán sus Puntos de Fatiga, ya sea para modificar ciertos totales o para activar sus Maniobras de Combate, que se adquieren a través de las Tablas de Combate, obteniendo así ventaja sobre sus oponentes.

A mayor sea la cantidad de PF, mayor será la capacidad de un personaje para concentrarse en el combate y focalizar sus energías

en el momento adecuado para atacar o defenderse de sus oponentes. Sacrificando PF, un personaje podrá:

*- Activar ciertos poderes (ver Capítulo I).*
*- Activar Parámetros de Combo (ver Capítulo III)*
*- Añadir +2L0 al daño (debe declararse antes de tirar).*
*- Añadir +1D a una Característica para una tirada al coste de 1PF si esta tiene un valor de 1 o de 2PF si tiene un valor comprendido entre 2 y 3. No es posible superar 4D de esta forma ni incrementar la misma característica en más de 1D.*
*- Añadir +1D a una tirada de Ataque o de Defensa.*
*- Tirar 1D extra en una PR.*

En cuanto a las Maniobras de Combate, cada una está explicada en la Tabla de Combate que la otorga.

## RECIBIENDO HERIDAS

Cuando un personaje es alcanzado por un ataque enemigo, sufrirá una herida más o menos grave, dependiendo de factores como la armadura que lleve, su Aguante, el tipo de arma utilizada y su propia RES. A lo largo de este apartado trataremos cosas como el ***Daño***, los ***Puntos de Golpe*** (PG), los ***Niveles de Salud***, el ***Aguante*** (Agu) y la ***Armadura***. Todas ellas nos servirán para saber cuándo un individuo está gravemente herido, simplemente magullado o corre peligro de morir.

### PUNTOS DE GOLPE

Llamamos ***Puntos de Golpe*** (**PG**) a una cifra que indica la cantidad de daño que pueden soportar los personajes antes de morir. Los seres humanos y los animales poseen un total de PG bastante limitado, pudiendo morir con un simple disparo, pero cuando hablamos de personajes del calibre de cualquier personaje sobrehumano, las cosas cambian bastante. Estos individuos tienen un nivel de resistencia mucho mayor que cualquier mortal ordinario, siendo capaces de sobrevivir a heridas que enviarían al otro barrio con completa seguridad a otro.

Los Puntos de Golpe están ligados a la Característica de RES, aunque puede haber diversos modificadores que aumenten dicha cantidad, como Ventajas, Historial y Tablas de Combate entre otras. A mayor total de PG, más difícil resultará matar al personaje.

Al crear el personaje, calculamos su Base de PG (ver *Capítulo II*, ***pág. 89***). Esta puede ser modificada por la clase de campaña que tenga el Director de Juego en mente. Una campaña normal tendrá una Base de PG normal, una campaña heroica sumará +5 a la Base y una campaña épica sumará +10.

A mayor sea la Base de PG, más fácil será sobrevivir para los personajes, a no ser que se les enfrente a enemigos y retos que les sobrepasen en mucho.

### LOS NIVELES DE HERIDAS

Como acabamos de explicar, los PG totales se dividen en una serie de franjas llamadas Niveles de Heridas, que indican cuál es el estado físico general del personaje. Cuantas más heridas sufra, peor será su condición y mayores las penalizaciones.

Los Niveles son los siguientes:

**Magullado.** El personaje ha sufrido heridas menores o contusiones que no afectan en nada su condición física. No hay nada roto ni órganos afectados, como mucho algo de sangre, rasguños o moratones.

**Herido**. Esto ya es algo más delicado. Las heridas son algo más serias y representan alguna costilla rota o músculos dañados. No son tan severas como para poner al personaje en riesgo de muerte, pero sí que resultan una molestia y le ralentizan considerablemente.

**Grave.** Esto ya son palabras mayores. Las heridas recibidas son lo suficientemente graves como para provocarle una penalización de -1D a todas sus tiradas y a su Pozo de dados.

**Crítico.** Un humano normal ya estaría criando malvas, un personaje con capacidades sobrenaturales se encuentra lo suficientemente malherido como para alarmarse, y mucho. Puede estar sangrando a borbotones o una de sus extremidades está inutilizada, completamente destrozada, incluso arrancada, o ha recibido un impacto en la cabeza. Además, sufrirá una penalización de -2D a todas sus tiradas y a su Pozo de dados. Para decidir de qué tipo de herida se trata usa la *Tabla 21. Heridas Graves.*

**Inconsciente.** Si el personaje pierde PG más allá de Nivel Crítico, está en serio peligro de muerte. En primer lugar, los Onmyoji, los Esper y los Ronin quedan inconscientes directamente. Un personaje Akuma puede hacer una PR RES20 para permanecer consciente. En ese caso, no podrá moverse, pero podrá utilizar poderes para regenerarse. Además, los personajes no Akuma deberán sobrevivir a la herida (ver *La Muerte* más adelante).

**Muerto.** Cuando un personaje pasa de Inconsciente, estará en peligro de muerte, debiendo hacer una tirada de Resistencia Física para evitarlo. Sea como sea, si el personaje pierde 10 veces su Base de PG no habrá tirada que valga. El personaje habrá fallecido.

Un personaje no puede quedarse sin Dados por las penalizaciones. En caso de que solo le quede 1D, los dados de penalización sobrantes provocarán un -10 a su puntuación de Habilidad

En el caso de que un personaje caiga inconsciente, tardará 3D minutos en despertarse, a no ser que reciba primeros auxilios.

Para calcular la cantidad de PG que se asignarán a cada nivel, se usa el baremo de la siguiente tabla:

**TABLA 18. NIVELES DE HERIDAS**

| Nivel | Subtotal de PG | Nivel | Subtotal de PG |
|---|---|---|---|
| Magullado | Hasta Base PG x1 | Crítico | Hasta Base PG x4 |
| Herido | Hasta Base PG x2 | Inconsciente | Hasta Base PG x5 |
| Grave | Hasta Base PG x3 | Muerto | Base PG x10+ |

*Ejemplo: Edward posee una RES de 2, así como una habilidad de Desarrollo Físico de 20. Su Base de PG será 15 (5+10). Este subtotal lo asignaremos entre los Niveles de Heridas de la siguiente manera: Magullado 15, Herido 30, Grave 45, Crítico 60, Inconsciente 75. Un total considerable, ¿verdad?*

Como idea general, por cada 5PG que tenga un personaje, dispondrá de la resistencia equivalente a un ser humano normal, por lo que un Akuma con 15PG en cada Nivel de Heridas será capaz de aguantar tanto daño como doce humanos antes de desplomarse.

¿Por qué tienen una base tan alta de PG los personajes? ¿Es que están hechos de otro material que los humanos, tienen la piel más dura? ¿Acaso los Esper no son físicamente "humanos normales"? Efectivamente, ciertos personajes están "hechos de otra pasta", son mucho más resistentes gracias a sus experiencias, habilidades, capacidades sobrenaturales y a la importancia que tienen en la trama.

### AGUANTE Y ARMADURA

El **Aguante (Agu)** refleja la capacidad de un personaje para resistir el daño, ya sea simplemente por lo duro que es o por su capacidad para utilizar su agilidad para minimizar los impactos. Para calcularlo usaremos la Características de REF y el doble de la de RES. Los Esper con el poder innato de Procesador pueden utilizar su MEN en lugar de los REF.

Una vez hecha la suma, comparamos el resultado obtenido en la ***Tabla 19: Aguante*** y apunta dicha cantidad en el apartado dedicado a ello en la ficha de la siguiente manera: ***Aguante (Total)***. Por ejemplo, si tienes un Total de 7 tu Aguante será 10(7). Esto se hace así para que puedas aplicar posteriormente cualquier bono que obtengas. La mayor ventaja del Aguante es que ignora los ataques perforantes que afectan a la Armadura. Ciertas Tablas de

Combate, Poderes y Maniobras incrementan esta puntuación. El Límite de Aguante es 6.

**Tabla 19. Aguante**

| Total | Aguante | Total | Aguante |
|---|---|---|---|
| 0-5 | - | 16-25 | 8 |
| 6-10 | 10 | 26-36 | 7 |
| 11-15 | 9 | 36+ | 6 |

La **Armadura** implica la protección que recibe un personaje por medios artificiales o sobrenaturales, como protecciones o poderes, que les permiten soportar ciertas clases de agresión, reduciendo la cantidad de daño que causan.

Existen varias clases de Armaduras:

***Física:*** Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, como golpes, cortes, apuñalamientos y demás agresiones.

***Balística:*** Protege contra armas de fuego y proyectil.

***Elemental:*** Puede ser de cinco clases, uno por cada elemento; a saber Fuego/Fuego Infernal, Metal/Veneno, Tierra/Polvo, Agua/Podredumbre y Madera/Vacío. Los elementos separados por barras utilizan la misma armadura.

Las Armaduras se miden en una cifra, seguida de la letra p en el caso de parciales, por ejemplo 5 o 5p. Una Armadura parcial puede ser ignorada aceptando un penalizador de -20 a la PDA. Así pues, una Armadura Física de 4 representa una armadura completa que resta 4 puntos de daño Físico y 4p representa una Armadura parcial que reduce 4 puntos del daño indicado. La capacidad *Perforante* anula puntos de Armadura, reduciendo su protección.

*Ejemplo: Krauser, un poderoso Oni, acaba de exterminar a los guardaespaldas de un mafioso al que ha venido a interrogar. Este, acorralado, saca una pistola y comienza a disparar. Krauser lleva activado su poder Armadura Natural que le da Armadura Balística 12. El mafioso dispara dos veces para un daño de 2L1 que es reducido en -12. El aterrorizado gángster ve cómo el Akuma avanza ignorando las balas, que rebotan inofensivamente en su cuerpo.*

Trataremos las Armaduras artificiales en el ***Capítulo V: Armas y Equipo.*** Las Armaduras de diferentes fuentes, sobrenaturales y artificiales, acumulan sus efectos.

## Calculando el Total de Daño

Una vez que ya sabemos cuántos PG posee, es el momento de saber cuánto daño es capaz de causar tu personaje. El daño es la puntuación que cuantifica la gravedad de las heridas que puede infligir un ataque. La nomenclatura que emplearemos para expresarlo indicará cuántos dados se tiran y un Límite que indica cuántos se aplican.

Así pues, si un ataque causa 4L2, tiraremos 4D y aplicaremos solo 2D. Hay varias clases de modificadores que incrementan el daño: los que suman dados tirados (ejemplo, +1L0), los que suman dados guardados (+0L1), los que suman dados tirados y guardados (+1L1) y los que suman unidades (daño +1). En este último caso, se apuntará tras el código de daño, o sea, 4L2 pasará a ser 4L2+1.

*Ejemplo: El gángster del ejemplo anterior causa un daño de 2L1. Tirará 2D y se quedará con 1D. Si obtiene un 3 y un 9, causará 9 puntos de daño.*

¿Cómo hallamos el daño? El proceso que debemos seguir es muy sencillo:

Primero, debemos apuntar el daño que causa el arma que utiliza el personaje. Podrás encontrarlos en las ***Tablas 29.1 y 29.2 del Capítulo V*** o en el caso de Poderes o Hechizos ofensivos, cada uno lo especifica en su descripción. Ten en cuenta que las armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas modifican el daño en +1L0 por punto de FUE.

Ahora sumaremos cualquier modificador permanente al Daño del arma, ya sea provenientes de poderes o maniobras. Una vez lo tengamos, lo apuntaremos en el lugar apropiado de la ficha.

*Ejemplo: Edward usa una lanza (0L2) y posee FUE2. Apuntamos en su ficha que causa 2L2. No es mucho, pero puede mejorarlo con Parámetros y Maniobras.*

## Resolviendo el Daño

Una vez un personaje consigue acertar con uno de sus ataques a un oponente, debemos resolver el daño que se le causa. Para hacerlo, tiraremos los dados y retiraremos aquellos cuyos resultados sean iguales o superiores al Aguante de la víctima. De los que queden elegimos la cantidad que permita el Límite del daño, aplicando el sumando si lo hay y restando la Armadura de la víctima, siempre que sea del tipo adecuado (ver más abajo). El resultado se aplicará a los Niveles de Heridas.

El máximo número de dados de daño que pueden tirarse son 9 aunque diversos modificadores y maniobras pueden hacer que se disponga de una cantidad mayor. Cada 3 dados por encima de 9 aumentarán en +0L1 el código de daño, para +0L1 a 12D, +0L2 a 15D, +0L3 a 18 hasta un límite máximo de 9L9.

*Ejemplo: Kobalt dispara su Cañón E.G.O. para un daño de 13L3. Al superar los 9D, guarda +0L1 extra. Su daño pasa a ser 9L4.*

El resultado de los dados de daño irá de 1 a 10, retirando aquellos que sean iguales o superiores al Aguante de la víctima. Si alguno de los resultados es un 6, podrá ser elegido como dado de daño y volver a tirarlo para sumarle el nuevo resultado al que no se le aplicará el Aguante y si es un nuevo 6, volverá a tirarse de nuevo. Si el Aguante es 6, es posible repetir el dado, ignorando esos 6 puntos de daño y aplicando la repetición. Si se trata de un ataque en área, se aplicará el mayor Aguante de todos los afectados.

*Ejemplo: Crystal dispara a un soldado de Thule para un daño de 5L3. El Aguante del soldado es 10. Obtiene 2, 7, 7, 0 y 6, retirando el 0. Elige un 7, un 7 y un 6, tirando de nuevo y sacando un 0. El soldado recibe 30PG de heridas (7+7+6+10).*

## Tipos de Daño

Diferentes armas causarán diferentes clases de daño, dependiendo de la clase de heridas que provoquen. No es lo mismo un tajo de una katana, que un lanzallamas o un hechizo que congele a su víctima.

El daño que cause un ataque puede ser de tres tipos, a saber:

**Físico:** El daño físico es el que causan las armas, sean naturales o artificiales. Las armas arrojadizas pertenecen a esta categoría. Es posible que provoque Estados Alterados según los parámetros o la fuente del ataque.

**Balístico:** Es el tipo de daño que causan las armas de fuego o de proyectil. Es posible que provoque Estados Alterados según los parámetros o la fuente del ataque.

**Elemental:** Es el daño causado por algún tipo de elemento. Normalmente lo provocan poderes o armas especiales como lanzallamas o armas tecnológicas. Según el tipo de Elemento, provocará un Estado Alterado específico (tienes más información al final de este Capítulo):

- ***Agua:*** Estado Alterado Congelación.
- ***Fuego:*** Estado Alterado Incineración.
- ***Fuego Infernal:*** Estado Alterado Incineración (Fuego Infernal).
- ***Metal:*** Estado Alterado Shock.
- ***Madera:*** Estado Alterado Disipación.
- ***Polvo:*** Estado Alterado Ceguera.
- ***Putrefacción:*** Estado Alterado Plaga.
- ***Tierra:*** Estado Alterado Aturdimiento.
- ***Vacío:*** Estado Alterado Disipación Mayor.
- ***Veneno:*** Estado Alterado Envenenamiento.

El tipo de daño indica el tipo de Armadura que puede aplicársele. Si la fuente de daño es un ataque con la capacidad *Perforante*, se reducirá la Armadura en la cantidad especificada hasta el límite máximo de la Armadura. Por tanto, una Armadura 3 sería reducida a 0 por un *Perforante* -3 o por uno -6, teniendo ambos el mismo efecto.

## HERIDAS GRAVES Y AGRAVADAS

Un personaje puede recibir una Herida Grave de dos posibles maneras. La primera es llegar al Nivel de Heridas Crítico. La segunda es ser afectado por un ataque con la capacidad *Agravado* y fallar la PR RES.

En ambos casos, la mecánica para decidir la herida es la misma: acudiendo a la ***Tabla 20. Heridas Graves*** y efectuando una tirada de 2D sumando sus resultados, considerando los 0 como 10 y los 6 sumarán y volverán a tirarse. El resultado será comparado en la hilera adecuada de dicha tabla y se aplicarán los efectos allí descritos (aquellos que especifiquen Daño/10 u otra fracción se redondearán hacia arriba). Ahora bien, dependiendo de la fuente de la Herida Grave su duración y recuperación variarán.

Los efectos de las Heridas Graves se mantendrán hasta que se extinga la duración descrita, hasta que se regenere la hemorragia o, en el caso de aquellas tiradas que no especifiquen una duración, hasta que se sacrifiquen 10 PG de regeneración y 1PF para hacer crecer un miembro amputado/inutilizado (o cualquier hueso u órgano). En este supuesto, los PG regenerados no se reflejarán en el Total de Heridas.

Es posible que algunas criaturas sean inmunes a ciertos efectos. Si es así, no se aplicarán. Sin embargo, las criaturas de origen Tecnológico sí que sufrirán los efectos de las Heridas Graves, adecuándolos a su particular anatomía. Una Hemorragia equivaldrá a la pérdida de fluidos o energía y una Conmoción o Dolor equivaldrá a fallos de proceso. La Inconsciencia equivaldrá a un reinicio que tardará 1D asaltos (o a elección del DJ).

## CLASES ESPECIALES DE HERIDAS

En Akuma, donde los poderes sobrenaturales son algo común, existen algunas clases especiales de daño que se aplican de formas diferentes o son necesarias para afectar a ciertas clases de criaturas.

**Daño Sobrenatural:** Se denomina daño Sobrenatural al que provocan ciertas clases de poderes sobrenaturales, que afectan a las criaturas a nivel físico y espiritual, destruyendo tanto cuerpo como alma. Algunas criaturas, como los Ayakashi, son inmateriales y solamente pueden ser afectadas mediante el daño Sobrenatural. Algunos poderes también proporcionan inmunidad al daño Físico, con lo que solamente se puede ser afectado por esta clase de ataques o por aquellos Elementales. Este tipo de daño se combinará con uno de los normales, como podría ser Físico/Sobrenatural, Balístico/Sobrenatural o Elemental/Sobrenatural, especificando cual es el tipo de Armadura que se aplicará. Ciertos poderes protegen de esta clase de daño en particular.

**Daño Maldito:** En un mundo donde las criaturas pueden regenerar sus heridas en cuestión de segundos, este tipo de daño es algo terrible, digno de provocar auténtico pavor, pues limita la capacidad de regeneración de los seres con habilidades sobrenaturales, obligándolos a hacer una PR RES15 al recibir una regeneración o curación de carácter sobrenatural, o de lo contrario la energía entrópica de la herida arruinará el intento.

Supongamos por un instante que un personaje recibe una herida de 10PG. Si dispone de un poder de regeneración podrá curar esas heridas con relativa facilidad en dos o tres asaltos, por lo

**TABLA 20. HERIDAS GRAVES**

| Tirada | Resultado | Inconsciencia |
|---|---|---|
| 35+ | Impacto en el cuello. PR RES 15 o decapitado. Si pasa la PR recibe 3D de daño extra. | PR RES20 |
| 30 - 34 | Conmoción Mayor. Debe sacrificar 2PF o requerirá una PR RES20 para permanecer consciente. Si los PF son consumidos la PR será de 15. Aún pasando la PR, Aturdimiento automático durante 1D asaltos. | PR RES15/20 |
| 25 - 29 | Impacto en la Cabeza. Tira 1D: 1-2 ojo, 3-4 oído, 5-6 nariz, 7-0 mandíbula.<br>Penalizador de -1D Percepción que implique vista/oído/olfato o imposibilidad de comunicarse. | PR RES20 |
| 23-24 | Arteria Afectada. Aplica Hemorragia+++ de forma automática. | PR RES10 |
| 21-22 | Impacto Espiritual. Altera el flujo espiritual de la víctima causándole la pérdida de 4D puntos de Poder | PR VOL15 |
| 20 | Ataque Perfecto. El atacante recibe 1PX para su habilidad de ataque y elige entre:<br>Traumatismo craneal. 2D extra de daño y -2PF.<br>Hemorragia Interna. Aplica Hemorragia++ de forma automática.<br>Oponente Cegado. La sangre cae sobre sus ojos. Ceguera Parcial 1D asaltos.<br>Conmoción. Estado Alterado Aturdimiento automático durante Daño/10 asaltos. | PR RES15 |
| 18 - 19 | Sangre y Vísceras. Tira de nuevo y añade una Hemorragia+ al nuevo resultado. | |
| 17 | Sin resuello. La herida agota terriblemente a la víctima que pierde Daño/10 PF. | PR RES10 |
| 15- 16 | Tira 1D. Pierna Derecha/Izquierda (par/impar) inutilizada. Movimiento normal reducido a la mitad. | PR RES10 |
| 13 - 14 | Impacto Espiritual. Altera el flujo espiritual de la víctima causándole la pérdida de 2D puntos de Poder. | PR VOL10 |
| 11 - 12 | Tira 1D. Brazo Derecho/Izquierdo (par/impar) inutilizado. Si posee alas, tira 1D: par indicará un ala. | PR RES10 |
| 10 | Costillas Destrozadas. Dolor (sin resistencia) hasta ser atendido o regenerarlas. | PR RES10 |
| 8 - 9 | Tira 1D. Par: Herida Debilitante. La víctima pierde 1D de sus tiradas de FUE durante Daño/5 asaltos.<br>Impar: Herida Ralentizante. La víctima pierde 1D de sus tiradas de REF durante Daño/5 asaltos. | PR RES10 |
| 6 - 7 | Conmoción Menor. Estado Alterado Aturdimiento automático hasta su siguiente acción de Ini. | PR RES10 |
| 5 | Tira 1D. Par: Oponente Humillado, Estado Alterado Ira+. Impar: Oponente Fatigado, pierde 2PF. | PR RES10 |
| 3 - 4 | Herida Abierta. Aplica Hemorragia+ de forma automática. | PR RES10 |
| 2 | Tira 1D. Par: Oponente Desarmado: el arma sale volando 1D metros. Impar: Oponente Derribado. | PR RES5 |

que el daño será relativamente leve. Ahora supongamos que ese personaje está aquejado de una Debilidad Mayor contra el fuego y ha sido achicharrado con un lanzallamas e intenta regenerarse. Si no obtiene una PR RES15, habrá desperdiciado el Poder o Hechizo y no recibirá beneficio alguno. Y en el caso de lograrla, sólo se curará la mitad de lo normal.

La PR RES15 no se verá modificada por bonificador alguno, con la única excepción del gasto de 1PF para tirar 1D extra.

Por si fuese poco, hay multitud de poderes que provocan este tipo de daño, incluso algunos lo provocan a niveles muy superiores. Con tiempo suficiente un personaje podrá curarse, pero eso no es una opción en mitad de un combate. La Medicina y la Curación Natural funcionan de la forma usual.

¿Cómo distinguimos el daño Maldito del normal? Al tomar nota en la ficha de una herida maldita, lo haremos de la misma forma pero apuntaremos debajo, en el apartado dedicado a ello, la cantidad de daño Maldito recibido. Así, cuando un personaje intente regenerarse y solamente le queden por sanar heridas causadas por daño Maldito, deberá seguir las reglas de regeneración de daño Maldito o no podrá curarse.

*Ejemplo: Michael tiene como Debilidad Mayor el fuego. Un soldado de Thule, aterrorizado, comienza a disparar como un loco cuando nuestro amigo se arroja sobre él, con la mala fortuna de que acierta a un barril de combustible cercano. La explosión provoca a Michael 24 PG, por lo que el jugador que lo lleva los apunta en la ficha, junto a los 10 que sufrió antes, para un total de 34. Además, apunta en el apartado de daño Maldito los 24 PG, para tener en cuenta que para curarse de esas heridas deberá hacer la PR RES15. Mientras no lo haga, su contador de heridas no bajará de 24.*

Los Estados Alterados asociados al daño, como pueden ser *Hemorragia*, *Incineración*, etc, no provocarán daño Maldito a no ser que el personaje posea una *Debilidad* que lo propicie (Debilidad Fuego e Incineración).

**Daño de Sacrificio:** Ciertos poderes requieren el sacrificio de PG o provocan daño de este tipo. El daño de Sacrificio no puede ser curado mediante ningún otro método que no sea curación natural, y no recibirá ningún modificador positivo que provenga de medios sobrenaturales. Este tipo de daño debe ser apuntado aparte.

## CURACION Y REGENERACIÓN

Un personaje herido puede recuperarse de sus heridas de varias formas: aplicando la habilidad de Con. Medicina, mediante curación natural o por medios sobrenaturales. Todos estos remedios son útiles, pero la forma en que actúan es muy diferente. En este apartado trataremos cada una de ellas por separado y consideraremos sus resultados.

**Primeros Auxilios:** Esta es la forma más básica de utilizar la habilidad de Con. Medicina y sus efectos van encaminados a hacer que el herido aguante hasta que pueda recibir ayuda profesional. Los primeros auxilios sirven para cerrar hemorragias, estabilizar al herido y evitar las infecciones. Una tirada de Primeros Auxilios requerirá de un minuto de tiempo y de algo de material para vendajes, alcohol y quizá aguja e hilo. El personaje al que se ayude recuperará tantos PG como las decenas del Efecto obtenido y verá cerrada cualquier hemorragia (esto se aplicará desde el primer asalto en el que se comience el tratamiento). Una tirada de Primeros Auxilios exitosa, además, habrá desinfectado la herida y mejorará las condiciones de curación natural para esa herida. Es posible utilizar Con. Supervivencia en lugar de Con. Medicina. Primeros Auxilios ignora las reglas de Daño Maldito.

*Ejemplo: Mitsu atiende a Edward que se encuentra Herido con 25 PG. Obtiene un Efecto de 51 en su tirada de Medicina, con lo le cura 5PG, la cifra de decenas del Efecto obtenido. Edward se queda con 20PG de heridas.*



*Ilustrado por © Susan Li*

**Medicina:** Esta es la forma correcta de utilizar la habilidad de Conocimiento Medicina. Se necesitará utilizar un botiquín y al menos 10 minutos para un personaje Magullado, 30 minutos para un personaje Herido y EfMin 30, una hora para un personaje Grave y EfMin 50 y dos horas para un personaje Crítico/Inconsciente y EfMin 70. Una tirada exitosa recuperará un 10% de las heridas recibidas, incrementando la cantidad en +10% por cada nivel de EfMin que se obtenga por encima de lo necesario. Si a un personaje se le hicieron Primeros Auxilios, se restará a dicha cantidad los PG recuperados anteriormente. Incluso si el tipo de daño es Maldito, la Medicina ignorará la PR y funcionará normalmente.

*Ejemplo: Mitsu atiende a Michael, que se encuentra Herido con 32 PG. Obtiene un Efecto de 73 en su tirada de Medicina, con lo que logra superar en dos rangos el EfMin30 necesario, curándole un 30% de sus heridas. Michael recupera 9 PG, quedándose con 23 PG por sanar.*

**Curación Natural:** La curación natural tiene lugar aun cuando no se recibe ayuda médica de ninguna otra clase. De manera natural, las heridas pueden irse curando o pueden llegar a infectarse. Los personajes Akuma son inmunes a las infecciones, pero los humanos no. Un personaje podrá recuperarse cada día si obtiene una tirada de Vigor, sanando tantos PG como la décima parte de la tirada de Vigor más su RES y aplicando los modificadores de la ***Tabla 21: Curación Natural.*** Si el tipo de daño es Maldito, se aplicarán las reglas pertinentes. Las roturas podrán curarse pero las amputaciones no. Por supuesto, si el resultado es negativo, el personaje recibirá tantas heridas como dicha cifra.

*Ejemplo: Como resultado de la invocación de un hechizo, Mitsu ha sacrificado 10PG que debe sanar mediante Curación Natural. Tras pasar la noche en un apartamento y haber atendido su herida (pese a que la Medicina no puede mejorarla) hace una tirada de Vigor, obteniendo un 33, que le proporciona 3 puntos a los que suma su RES 2 para un total de 5. Los modificadores que pueden aplicarse son herida tratada con éxito (+2) y el paciente ha realizado esfuerzos (-2) que se anulan mutuamente.*

| Tabla 21. Curación Natural | |
|---|---|
| **Supuesto** | **Mod.** |
| La herida no ha sido tratada | -2PG |
| Tirada de tratamiento fallida | -1PG |
| La herida ha sido tratada con éxito | +2PG |
| El paciente se encuentra en el nivel Herido | -1PG |
| El paciente se encuentra en el nivel Crítico o peor | -2PG |
| El paciente ha sido hospitalizado | +2PG |
| El paciente ha realizado esfuerzos | -2PG |
| Daño Maldito en paciente humano | -5PG |

**Curación Sobrenatural y Regeneración:** Ciertos poderes permiten a un personaje regenerar sus heridas. Así estas, las heridas sanarán a gran velocidad a través de la estimulación del crecimiento de las células mediante la energía sobrenatural. Este tipo de curación no deja cicatrices, además de poder llegar a curar órganos y huesos, así como amputaciones. Las reglas de cada poder están explicadas en sus respectivas descripciones. Si el tipo de daño es Maldito, se aplicarán las reglas pertinentes.

Para regenerar un miembro perdido (u otra parte como un ojo, la lengua...), un personaje deberá invertir 10PG de regeneración del poder en cuestión (que no se reflejarán en los PG) y sacrificar 1PF que representa el esfuerzo al que se ve sometido su organismo. Cada día tras una amputación requerirá una PR RES5 más los días transcurridos para que surta efecto.

Las Curaciones y Regeneraciones sobrenaturales aplican una bonificación de +1 por cada 30 puntos de Desarrollo Físico, pero esta no podrá superar la puntuación de curación. Por ejemplo, si se tiene Des. Físico 90 y se recibe una Curación sobrenatural de 2, esta pasará a ser 4. Si un personaje se beneficia de más de un efecto de Curación/Regeneración en el mismo asalto, deberá gastar 1PF por cada uno para reflejar el efecto dañino en el cuerpo al forzar la replicación celular.

***Incansable no podrá ser utilizado con cualquiera de estos efectos.***

## LA MUERTE

Durante las aventuras que correrán los personajes, inevitablemente recibirán heridas. Si las cosas van muy mal, estas se irán acumulando hasta llegar a superar el Nivel de Heridas Inconsciente. Cuando las heridas sobrepasan este límite, se considerará que un oscuro ser armado con una guadaña hace su aparición y se llevará al personaje a la tumba, en sentido figurado. El personaje habrá palmado, se habrá ido al otro barrio o se habrá ganado una parcela con jardín, como prefieras decirlo. El caso es que estará muerto y esto significa la pérdida del personaje sin remisión alguna.

En Akuma, la muerte es permanente y no existen rituales que permitan resucitar a un personaje muerto. La necromancia tiene un efecto parecido a esto, pero tan solo anima algo muerto, no le insufla auténtica vida.

¿En qué momento exacto muere un personaje? Volvamos atrás un momento. Todo personaje posee un total de PG que, de excederse, indicará que el personaje se encuentraen peligro de muerte. Si debido a una herida se sobrepasa dicho total, deberá regenerarse de inmediato a una cantidad de PG inferior a dicho límite o la muerte se lo llevará al inicio del siguiente asalto a no ser que pueda efectuar una tirada de Resistencia Física con un EfMin igual a la cantidad de PG con los que supere el Nivel de Heridas Inconsciente, siendo la diferencia resultante entre el Efecto conseguido y los PG negativos los asaltos que transcurrirán hasta la muerte del personaje. Una vez esto ocurra, es irrevocable.

Los Akuma pueden aguantar con más facilidad, pues al poder permanecer conscientes tendrán la opción de usar poderes para regenerarse, además de que no necesitarán hacer una tirada de Resistencia Física para sobrevivir. Aun así, morirán si llegan a un total de heridas en negativo igual a sus PG totales.

Por supuesto, si un personaje está bajo un Estado Alterado que provoque daño cada asalto, como Hemorragia o Incineración, morirá igualmente al alcanzar dicho total negativo.

*Ejemplo: Edward ha recibido una serie de heridas que suman 102PG, lo que supera su total de 81PG, pasando a estar en -21. Deberá hacer una PR RES20 para seguir consciente. Un personaje no Akuma deberá efectuar una tirada de Res.Física con EfMin 21. Supongamos que el Efecto obtenido sea 43, el personaje aguantará 22 asaltos más antes de morir por el shock y la pérdida de sangre.*

## OTRAS FORMAS DE RESULTAR HERIDO

Además de las heridas producidas durante el combate, se pueden enumerar una gran cantidad de casos en los que un personaje puede resultar herido o incluso muerto. Aunque no son propiamente parte del combate, vamos a dedicar algo de tiempo a describirlas, ya que pueden llegar a tener lugar tanto durante la vida diaria como en el transcurso de una pelea. En estas descripciones, cuando se defina una cantidad de dados de daño, se tirarán y se sumarán todos ellos.

**Asfixia**: Los seres vivos necesitan aire para respirar. Cuando un personaje se encuentra privado de dicho elemento, empezará a ahogarse. Para evitarlo hará una PR RES5, aumentando la dificultad cada asalto en +1 hasta que falle o consiga respirar de nuevo. En el momento en el que falle, el personaje comenzará a sufrir daño por asfixia, perdiendo un Nivel de Heridas por asalto hasta Inconsciente. Entonces se desmaya y muere a no ser que se le practique el boca a boca (tirada de Conocimiento: Medicina) en una cantidad de asaltos igual o inferior a su RES+2. Los niveles perdidos se recuperan tras una hora de descanso.

Si el personaje puede tomar aire antes de la privación, hará una tirada de Vigor y sumará a su RESx5 las decenas del Efecto de la misma. El resultado son los asaltos que aguantará sin respirar.

*Ejemplo: Crystal tiene que bucear para salir de una cueva en la que se ha quedado encerrada. Toma aire y hace una tirada de Vigor, obteniendo un Efecto de 33. Su RES es 1 con lo que suma 3+5 = 8 asaltos. Si permanece más de 8 asaltos bajo el agua empezará a tirar por Asfixia.*

**Ácido:** Los ácidos no son solo una fuente de daño, sino que poseen la capacidad de devorar materiales, destruyendo las Armaduras artificiales. Los ácidos causan un daño de 1D por asalto, aplicando la Armadura artificial pero destruyéndola en el proceso. A no ser que se retire, el ácido permanece 1D asaltos.

**Caídas:** Cuando caes desde una cierta altura sobre una superficie dura te haces daño. Es un hecho que tenemos comprobado desde que empezamos a andar y que, en ocasiones extremas, puede suponer un grave riesgo. Hay muchas formas por las que un personaje puede acabar cayéndose desde algún lugar, desde ser arrojado por la ventana durante el transcurso de un combate hasta perder la capacidad de volar o fallar un control de Atletismo mientras se intenta trepar a alguna parte. Como regla general, cada 5 metros de caída equivalen a un daño directo de 1D+3 con un límite de 9D+27 a los 45 metros de caída. Las armaduras blandas, como las gabardinas, o las sobrenaturales, como la Armadura Akuma, pueden aplicarse. Además se requiere una tirada de Atletismo con un EfMin igual al triple de los metros de caída para aplicar el Aguante al daño y reducirlo en las decenas del Efecto obtenido.

Las caídas sobre superficies blandas o aguas profundas dividen el daño a la mitad y las superficies peligrosas, como estacas o rocas lo incrementan en +50%.

Como curiosidad, la velocidad límite de un humano cayendo es de 330 metros/asalto y se tardan tres asaltos en alcanzarla (11 puntos de Movimiento en el primer asalto, 22 en el segundo y 33 en el tercero). Es posible superarla mediante poderes de vuelo.

*Ejemplo: Mitsu ha sido sorprendida por una célula del Departamento 13 mientras se encontraba registrando su piso franco. Como no le apetece una pelea en términos de inferioridad 4 a 1, decide arriesgarse a salir de ahí por la ventana. Se trata de un tercer piso, unos 10 metros de altura, por lo que el daño será de*

*2D+6. El jugador que lleva a Mitsu declara que usará su habilidad de Atletismo para intentar reducir el daño y aplicar Aguante. Tira los dados y obtiene un 63, lo cual le permite reducir el resultado de los dados de daño en 6 puntos (las decenas de 63) y superando el EfMin30 para aplicar Aguante. El Director de Juego tira los dados sacando sendos 4, para un daño de 14 (4+4+6), a los que resta 6. El daño total es 8 ya que Mitsu no lleva armadura de tipo alguno, un daño menor. El Director de Juego declara que Mitsu corre hacia la ventana y se arroja al vacío, retorciéndose en el aire para rebotar en un toldo y caer de espaldas sobre el techo de un Ford Focus aparcado al lado. Se levanta dolorida y corre hacia su motocicleta mientras los agentes del KSB se preguntan quién era esa loca.*

**Enfermedades:** Las enfermedades a las que pueden estar expuestos los personajes en Akuma son las mismas que en nuestro mundo, pero al poder estar inmersos en tramas de carácter apocalíptico pueden terminar encontrándose con armas biológicas y virus extraños. Para saber si un personaje cae enfermo, el Director de Juego deberá determinar el factor de dificultad dependiendo de la exposición del personaje a la causa de contagio. Con dicho nivel, hará una PR RES oculta para saber si, tras el tiempo de incubación, manifiesta la enfermedad, con un posible EfMin dependiendo de la facilidad con la que se propaga.

Si lo hace, puede haber dos tipos de convalecencia, leve y grave, según una nueva PR RES que exigirá un EfMin variable; de obtenerlo se pasará una convalecencia leve y de fallar se pasará una grave. La curación dependerá de la habilidad de Conocimiento: Medicina de algún especialista y de que la enfermedad sea curable por la medicina moderna. Por supuesto, puede ocurrir que unos personajes sean infectados por algún arma biológica y que el obtener una posible cura sea parte de una emocionante trama. El EfMin de la convalecencia se reduce en las decenas del Efecto de una tirada de Conocimiento: Medicina.

**Tabla 22: Enfermedades**

| Tipo | Contagio | Gravedad | EfMin |
|---|---|---|---|
| Levemente contagiosa | 5 | Leve | 5 |
| Contagiosa común | 10 | Normal | 10 |
| Altamente contagiosa | 15 | Grave | 15 |
| Extremadamente contagiosa | 20 | Letal | 20 |

*Ejemplo: Michael se ha visto expuesto a un virus gripal extremadamente contagioso. Deberá hacer una PR RES20 para evitar verse afectado. Si no logra evitarlo, la enfermedad posee una gravedad Normal, con lo que con una PR RES10 sabremos si queda varios días bajo el estado Debilidad o si tras 6 horas de fiebre y malestares menores estará curado.*

**Electrocución:** Si pones las manos donde no debes, puedes tener serios problemas. Vallas electrificadas, trampas, accidentes... hay muchas formas por las que puedes sufrir daño por electrocución. Una descarga eléctrica tiene dos efectos, el daño Elemental/Metal en sí (aplicando el Aguante) y el shock, que puede dejar inconsciente a la víctima, a no ser que obtenga una PR RES. Además, mientras se está electrocutando, la víctima es a su vez un conductor, por lo que se debe de extremar las precauciones si no se quiere sufrir la misma suerte al tocarla.

**Tabla 23: Electrocución**

| Tipo de Daño | Daño | PR RES |
|---|---|---|
| Leve (chispazo) | 1D | No |
| Normal (cable) | 2D | 5 |
| Serio (valla, trampa) | 4D | 10 |

*Ejemplo: Ed ha tocado accidentalmente una valla electrificada. Recibe 4D de daño y debe hacer una tirada de Inconsciencia PR RES10.*

**Fuego:** En ocasiones, un personaje podrá encontrase en peligro debido a una explosión que provoque un incendio, más aún cuando muchos de los personajes Akuma pueden ser vulnerables al fuego. Hay dos factores de los que depende el grado de las quemaduras: la intensidad de las llamas y la extensión de las mismas. El daño Elemental/Fuego en este caso añade un Estado Alterado Incineración según la extensión de las quemaduras.

Para calcular el daño que produce el fuego, consulta la siguiente tabla y ten en cuenta tanto la Extensión como la Intensidad:

**Tabla 24: Daño por Fuego**

| Extensión | EfMin | Intensidad | Daño |
|---|---|---|---|
| Menos de 10% del cuerpo | 5 | Antorcha | 1D-5 |
| Hasta 25% del cuerpo | 10 | Fogata | 1D |
| 50% del cuerpo | 15 | Incendio | 2D |
| Envuelto en llamas | 20 | Infierno | 3D |

*Ejemplo: Mitsu se ha quedado encerrada en un edificio ardiendo. Su única salida es atravesar un pasillo en llamas hasta una ventana donde hay una escalera de emergencia. El DJ*

**Tabla 25: Venenos y Gases**

| Veneno | Exposición | Pot | Activación | Efecto | Efecto Secundario |
|---|---|---|---|---|---|
| Gas Sarín | Inhalación | 15 | 20 asaltos | Coma y muerte tras 1D minutos | Vómitos, nauseas. Debilidad 24 horas |
| Tetrodoxitina | Ingestión | 20 | 1 hora | Parálisis y muerte en 6 horas | Parálisis Parcial 7-RES días |
| Cianuro | Ingestión | 15 | 20 asaltos | PCR en 3D minutos | Cefaleas, vértigos. Debilidad 1D horas |
| Zyklon B (HCN) | Inhalación | 15 | 1D+RES asaltos | PCR en 2D minutos | Cefaleas, vértigos. Debilidad 1D minutos |
| Estricnina | Inh/Iny/Ing | 15 | 1Dx3 minutos | Fallo respiratorio en 1Dx10 minutos | Problemas respiratorios. Fatiga 1D horas |
| Amatoxina | Ingerida | 15 | 3 horas | Diarrea, vómitos, PCR en 48h | Debilidad 24 horas |
| Curare | Inyección | 12 | 2D+RES asaltos | PCR en 2D+10 horas | Parálisis menor 1D minutos |
| Tranquilizantes | Ingestión | 15 | 2 minutos | Inconsciencia 1D+2 horas | Debilidad 2D horas |
| Narcótico | Inyección | 10 | 10 asaltos | Inconsciencia 1D horas | Aturdimiento 2D minutos |
| Gas Narcótico | Inhalación | 12 | 1D asaltos | Inconsciencia 1D horas | Alucinaciones 1D minutos |
| Viuda Negra | Inyección | 12 | 15 minutos | Dolor (-20) 1D días | Molestias 1D/2 días |
| Escorpión | Inyección | 10 | 30 minutos | Dolor (-10) 5D horas | Fiebre alta, Debilidad 1D horas |
| Serpiente cascabel | Inyección | 15 | 1D asaltos | PCR en 4D+50 minutos | Debilidad 1D horas |
| Cobra | Inyección | 15 | 1D asaltos | PCR en 3D horas | Parálisis menor 3D horas |
| Serpiente Coral | Inyección | 15 | 1D asaltos | Insuficiencia renal en 1D+2 horas | Molestias, Debilidad 2D horas |
| Mamba Negra | Inyección | 20 | 1D/2 asaltos | PCR en 1D+RES asaltos | Debilidad 5D horas |

* PCR: Parada Cardiorrespiratoria

*considera que se trata de Intensidad Infierno (3D) y que le será posible evitar que más del 50% de su cuerpo se vea expuesto al fuego, con lo que deberá hacer una PR DES15.*

**Venenos:** En el mundo actual, los venenos son algo poco común, ya que el tipo de envenenamiento más rápido es el plomo en dosis tipo bala. Aun así, en una trama llena de conspiraciones, puede ocurrir que hagan aparición, para desesperación de quienes tengan la mala suerte de disfrutar de sus efectos. Los venenos en Akuma poseen dos parámetros, la Potencia y la Activación. La Potencia indica la dificultad de la PR RES que deberá efectuar la víctima. La Activación refleja el intervalo necesario para que los efectos de la toxina comiencen a presentarse. Si el personaje no es capaz de pasar la PR, entonces el personaje sufrirá sus plenos efectos y, en caso contrario, sufrirá los efectos secundarios indicados. La ***Tabla 25. Venenos y Gases*** trata los venenos más comunes a los que los personajes pueden enfrentarse. El Director de Juego es libre de crear nuevas toxinas si lo cree necesario.

Ciertos poderes pueden ayudar a los personajes a combatir los efectos de un veneno. Por otra parte, no se resiste igual una pequeña dosis de veneno que una cantidad mayor. Como regla general, posteriores aplicaciones en la misma hora incrementarán su Potencia en +2 y reducirán la activación a la mitad.

La habilidad de Con. Medicina permite tratar a la víctima de un envenenamiento, pudiendo disminuir el efecto al secundario o eliminar éste último si bate la Potencia del veneno multiplicada por 5 con el Efecto de la tirada. Es necesario aplicar el tratamiento dentro del tiempo de activación o, de lo contrario, el EfMin requerido se doblará a no ser que se disponga de un antídoto para la toxina.

Para crear y usar venenos son necesarios los Conocimientos de Química, Farmacología y, si utiliza compuestos de origen animal o vegetal, también Ciencia (especializado en Biología o Bioquímica)
.

## DESCRIBIENDO EL COMBATE

El combate es algo emocionante y dinámico por lo que requiere de una narración cinematográfica que lo haga aún más atractivo. En esto deben colaborar tanto los jugadores como el Director de Juego. El sistema ayuda bastante a visualizar las acciones de combate, si bien es vuestra imaginación la que debe primar.

Por ejemplo, si un PNJ ataca a un personaje jugador, el Director de Juego podría declarar algo como: *"El mercenario, viéndose acorralado, se vuelve e intenta acuchillarte con un puñal"*. Si el jugador obtiene una contra, la cosa seguiría así: *"Desvío su cuchillo trazando un arco con mi antebrazo y le propino una patada doble seguida de un puñetazo ascendente a la mandíbula"*. Tras las tiradas, el Director de Juego declara: *"Tu golpe manda al pobre tipo a dos metros de distancia, donde aterriza como un saco, inconsciente y sangrando como un cerdo. Si sale de esta, su dentista se va a forrar"*.

No es necesario un lenguaje grandilocuente, simplemente una descripción rápida pero vistosa. Si os acostumbráis a hacerlo así, la diversión será mucho mayor.

## ESTRUCTURAS Y OBJETOS

Cuando los personajes y sus oponentes se enfrentan, es muy probable que esos objetos que no pasan de ser simple decorado acaben haciendo de cobertura, chocando con ellos o llevándose disparos perdidos. En esos casos necesitaremos una guía que indique cuánto daño es capaz de soportar un objeto antes de resultar destruido. En el presente apartado desarrollaremos las reglas que ayudarán al Director de Juego a simular esas situaciones.

Los objetos inanimados no poseen una puntuación de PG, ya que no están vivos, sino una puntuación de **Puntos de Estructura (PE)** que determinan la cantidad de daño que pueden soportar antes de ser destruidos. Como es obvio, los poderes y hechizos que regeneren PG no les afectan. Han de ser reparados por alguien con la habilidad adecuada.

Además de los PE, los objetos poseen una segunda estadística llamada Dureza, que representa su resistencia al daño y depende directamente del material con el que están construidos. La madera, plásticos duros, adobe y materiales similares poseen una Dureza de 2; los ladrillos y metales comunes de escaso grosor poseen una Dureza de 4; el hormigón, piedra, cemento y similares poseen una Dureza de 6; las estructuras blindadas disponen de una Dureza de 10; finalmente, aquellas estructuras diseñadas para aguantar grandes castigos como el hormigón armado de las paredes maestras, poseen una Dureza de 15. Los ataques perforantes eliminan su puntuación de la Dureza del objeto.

El funcionamiento de la Dureza resulta similar al de la Armadura, pero con un añadido: el quíntuple de su puntuación se considerará la DP del objeto (por ejemplo, una Dureza 10 representa una DP 50). Por lo demás, la Dureza se restará directamente del daño recibido. La Habilidad de Reparaciones funciona como Medicina para las estructuras, aunque el tiempo necesario para el arreglo lo definirá el Director de Juego en función de la lógica, las herramientas y los materiales que se tengan a mano. Ciertos poderes pueden reparar estructuras y objetos.

Los Bots, criaturas tecnológicas y vehículos, poseen PE pero aplican las reglas de Armadura en lugar de la Dureza. Esto es debido a que pueden usar o compartir poderes que aplican como Armadura. Aun así, no están vivos y no pueden curarse sino tan solo ser reparados.

**TABLA 26. ESTRUCTURAS**

| Objeto | PE | Dureza |
|---|---|---|
| Alambrada | 10 | 0 |
| Puerta de Madera | 20 | 2 |
| Puerta de Chapa | 30 | 4 |
| Puerta Blindada | 75 | 10 |
| Rejas Metálicas | 40 | 4 |
| Rejas Reforzadas | 60 | 10 |
| Pared de Madera | 30 | 4 |
| Pared de Ladrillo | 50 | 6 |
| Muro de Hormigón | 100 | 8 |
| Muro de Horm. Reforzado | 150 | 15 |
| Árbol/Poste/Farola | 25 | 2 |
| Árbol Enorme | 50 | 4 |
| Mobiliario Pequeño | 5 | 0 |
| Mobiliario Medio | 10 | 2 |
| Roca Grande | 100 | 10 |
| Contenedor de Basura | 30 | 2 |

Cuando un personaje decide atacar a un objeto, se considerará que este posee la Defensa Pasiva equivalente a su Dureza multiplicada por 5, a no ser que ataque a distancia. En ese caso la DP se incrementará en +40 si es diminuto (menos de 10 cms), en +20 si es pequeño (menos de 50 cms) o en +10 si es mediano (menos de 1 metro).

Las estructuras tipo muro reciben la mitad de daño de los ataques de tipo balístico, como balas o flechas, aunque la reducción se efectuará tras aplicar la Dureza del material. Además, si un muro recibe un daño en un mismo ataque igual a un cuarto de sus PE actuales, será atravesado por el arma, miembro o proyectil, aunque normalmente los materiales de una resistencia inferior a la del muro no serán capaces de atravesarlo. Un huevo no atravesará una puerta de madera ni un cuerpo humano una pared de titanio. Los ataques en área doblan el daño causado a los muros.

## ESTADOS ALTERADOS

A lo largo de las aventuras, los personajes se encontrarán a menudo bajo los efectos de una serie de Estados Alterados que dificultarán sus acciones. En unas ocasiones serán el resultado de ser afectados por un poder o influencia, en otras por el uso de una droga u otra sustancia.

Los Estados Alterados causan penalizaciones o daños contínuos que pueden dar la vuelta al resultado de un combate desigual si son utilizados con astucia. Generalmente, los Estados Alterados no son acumulativos consigo mismos a no ser que se especifique lo contrario, aunque es posible combinar los penalizadores procedentes de Estados Alterados diferentes.

A continuación describimos su funcionamiento.

## FUNCIONAMIENTO DE LOS ESTADOS ALTERADOS

Cuando un personaje se ve afectado por un Estado Alterado deberá hacer una PR de un tipo y dificultad determinada por el Estado Alterado y su Gravedad. La Gravedad viene determinada por una serie de rangos marcados por símbolos + que puede ir de cero a cuatro y que indica la dificultad de la PR exigida.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Efecto | PR 10 | Efecto+ | PR 15 |
| Efecto++ | PR 20 | Efecto+++ | PR 25 |
| Efecto++++ | PR 30 | | |

Al recibir un ataque que provoque un Estado Alterado, un personaje deberá hacer inmediatamente la PR que éste exija para no sufrir sus efectos, que puede ser modificada por Maniobras, hechizos, poderes u otras fuentes. En el caso de que el personaje ya se encuentre bajo dicho Estado pueden ocurrir tres cosas:

- Si la Gravedad del Estado es mayor a la que afecta a la víctima, deberá hacer una PR de la forma usual para evadir sus efectos.
- Si la Gravedad del Estado es igual o un rango inferior a la que afecta a la víctima, ésta se incrementará en un rango.
- Si la Gravedad del Estado es dos o más rangos inferior a la que afecta a la víctima, no tendrá efecto.

*Ejemplo: Edward ha sido golpeado con un hechizo que causa Aturdimiento+. Deberá hacer una PR RES15 para evitar sus efectos. Si ya estuviera bajo Aturdimiento, haría la tirada igualmente. Si estuviera bajo Aturdimiento+/++ se incrementaría en un rango. Si estuviera bajo Aturdimiento+++ ignoraría el Estado Alterado Aturdimiento del hechizo, manteniendo el actual.*

Una vez bajo uno o más Estados Alterados, ***un personaje deberá hacer sus PR al principio de cada asalto, antes de la Declaración de Intenciones*** para intentar evitar sus consecuencias. De esta forma, podrá declarar qué hará teniendo en cuenta su situación durante el asalto. ***La dificultad de las PR a principio de asalto será la que indique su Gravedad, sin modificadores.***

La descripción de cada Estado Alterado indica:
**PR:** El tipo de PR que requiere para evitarlo.
**Efecto:** Los efectos que provoca.
**Resistencia:** Los beneficios que otorga pasar la PR.
***Anula:*** El Estado Alterado es eliminado.
***Reduce:*** El Estado Alterado se reduce en 1 rango.
***Sin Efecto:*** Este asalto no se recibe daño pero el Efecto Alterado seguirá en activo,

El daño recibido de los Estados Alterados *Congelación, Incineración, Plaga y Shock* se considerará Elemental del tipo adecuado y se le podrá aplicar la Armadura apropiada. El de *Envenenamiento* y *Hemorragia* se considerará daño físico pero no podrá aplicársele Armadura alguna.

Un personaje ***solo puede verse bajo un Estado Alterado de tipo Elemental***. Dicho de otra forma, cualquier ataque Elemental (con la excepción de Disipación) anula el anterior Estado Alterado, sustituyéndolo. Un ataque de Congelación apagará una Incineración y un ataque posterior de Metal, la Congelación. Esto aplicará en función de la Gravedad, por ejemplo, Incineración reduciría Congelación++ a Congelación+.

Si se usa algún poder o gasta PF para tirar dados extra en una de sus PR a principio de asalto, se beneficiará de ello en todos aquellos Estados Alterados que exijan dicha PR.

**Alucinaciones** PR MEN
**Efecto:** El personaje no percibe con claridad la realidad, siendo asaltado por ilusiones de su subconsciente o generadas por ciertos poderes. Puede confundir unas cosas con otras o recibir un modificador "Ceguera Parcial" si son imágenes caleidoscópicas o sin sentido.
**Resistencia:** Anula.

**Aturdimiento** PR RES
**Efecto:** A un personaje aturdido le cuesta aclarar sus ideas y esto afecta a su capacidad de actuar, reduciendo sus totales de Ini a la mitad y perdiendo su siguiente Acción de Ataque a no ser que gaste 1PF. Mientras permanezca aturdido, el personaje no podrá usar su Concentración para hechizos o capacidad alguna. Si la víctima ya ha actuado el asalto que es aturdida, no podrá hacer una nueva PR a principio del siguiente asalto.
**Resistencia:** Anula.

**Ceguera/Sordera** PR MEN
**Efecto:** El personaje es incapaz de ver/escuchar con normalidad, ya sea por una causa física o por algún efecto, poder o arma. En el primer caso aplicará los penalizadores de Ceguera Completa. En el de Sordera, afectará al equilibrio, provocando un -10 a todas las habilidades físicas incluyendo combate.
**Resistencia:** Anula.

**Congelación** PR FUE
**Efecto:** Un personaje bajo Congelación sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR (sólo al recibir el ataque) y perderá 1 Acción si falla por una cantidad igual o inferior a su FUE o tantas como dicha diferencia si es superior a dicha Característica. Si se queda sin Acciones, aún podrá defenderse con -1D.
**Resistencia:** Anula.

**Debilidad** PR RES
**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Debilidad encontrará bastante dificultad para actuar con energía, recibiendo un penalizador de -1D a su Pozo y a sus tiradas físicas.
**Resistencia:** Anula.

**Desesperación** PR VOL
**Efecto:** Un personaje bajo Desesperación es afectado por la energía demoníaca de un Akuma que le provocará un insoportable dolor espiritual al sentirse inundado de sentimientos negativos. Consumirá 1 punto extra de Poder para activar cualquier habilidad sobrenatural por cada 5 puntos o fracción de POT o Sello del demonio y las curaciones/regeneraciones sobrenaturales se reducirán a la mitad. Desesperación no es acumulativa, y una vez resistida, la víctima será inmune a ese efecto en particular durante el resto de la escena. Las criaturas no sobrenaturales no pueden resistirse y los Akuma con alma podrán sumar su Sello al resultado de su PR.
**Resistencia:** Anula (toda la escena).

**Disipación** PR VOL
**Efecto:** Un personaje que se vea afectado por Disipación perderá tantos puntos de Poder como la diferencia por la que falle su PR. Si no posee puntos de poder, le drenará 1 punto de Alma temporalmente en lugar de ello.
**Resistencia:** Anula. En caso de fallo, Reduce.

**Disipación Mayor** PR VOL
**Efecto:** Idéntico a Disipación excepto en que también extraerá 1 punto de Alma de forma temporal. Si el personaje no posee puntos de poder, le drenará 2 puntos de Alma temporalmente.
**Resistencia:** Anula. En caso de fallo, Reduce.

**Dolor** PR RES
**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Dolor recibirá un penalizador de -1D a su Pozo y todas sus tiradas causa de un intenso sufrimiento que impide la capacidad de Concentración.

**Resistencia:** Anula.

**Envenenamiento** PR RES

**Efecto:** Un personaje envenenado sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR.

**Resistencia:** Reduce.

**Euforia** PR VOL

El personaje se encontrará poseído por un ímpetu y un optimismo que le hará actuar sin pensar, poniendo todo su empeño en la acción que está realizando, actuando sin planificación. No podrá activar Maniobras o poderes defensivos, ni su DP ya que se sentirá invencible.

**Resistencia:** Anula.

**Fatiga** Sin PR

**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Fatiga se encontrará cansado y le resultará muy difícil reunir las energías necesarias para actuar. Mientras el personaje no descanse el tiempo suficiente verá reducidas a la mitad sus Acciones y se considerará que dispone de 1D menos en su Pozo y para efectuar cualquier acción. El tiempo de descanso puede variar entre unos segundos tras esfuerzos puntuales a una noche tras esfuerzos prolongados.

**Hemorragia** PR RES

**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Hemorragia sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR. Si el personaje dedica 1 Acción y el uso de un brazo a bloquear la Hemorragia, ésta se reducirá temporalmente en 1 rango. Un torniquete (Con.Medicina/Supervivencia 50) la reducirá en 2 rangos siempre que la víctima no se mueva. Si se usa un poder regenerativo, se requerirán 2/4/6/8/10 PG (según la Gravedad) de regeneración para cerrarla, pero los PG curados no se restarán del total de heridas. Cerrarla con Medicina requiere un EfMin 10/30/50/70/90 (según la Gravedad).

**Resistencia:** Sin efecto.

**Incineración** PR REF

**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Incineración estará prendido en llamas y sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR. Es posible reducirla renunciando a la acción de Ataque o Defensa y gastando 2 Acciones Activas por cada Rango de Gravedad que se desee extinguir.

**Resistencia:** Reduce.

**Incineración (Fuego Infernal)** PR REF

Este Estado Alterado es idéntico a Incineración con la diferencia de que sus llamas se avivan consumiendo a sus víctimas, a no ser que se use al menos 1 Acción Activa para apagarlas (se logre o no). Si no se usa al menos una Acción, su Gravedad se incrementa en un Rango.

**Resistencia:** Reduce (1 Acción).

**Ira** PR VOL

**Efecto:** El estado de Ira implica que el personaje entra en una condición de rabia contra un objetivo o cualquiera que se interponga entre ellos, al que hostigará con sus ataques más potentes sin cejar hasta su total y completa destrucción. La víctima pasará a Combate a la Ofensiva incrementando su Ini en +1d y su daño en +1/+2/+3/+4/+5 según su Gravedad. Si el personaje falla o pifia una tirada de Ataque, pasará a Ataque Total. Como beneficio, Ira permite ignorar los penalizadores por heridas, Dolor y Miedo.

**Resistencia:** Anula.

**Miedo** PR VOL

**Efecto:** El personaje intentará bajo todos los medios huir de la fuente del mismo, pudiendo pelear en el caso de ser acorralado, pero perdiendo -1D de todas sus tiradas, incluyendo Ataque y Defensa. Durará hasta que se pase la PR o que la causa del mismo desaparezca. Si esto no es demostrable, el personaje seguirá bajo los efectos hasta que expiren.

**Resistencia:** Anula.

**Plaga** PR RES

**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Plaga sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR, además de verse bajo un tremendo malestar físico que reducirá en -1D su Pozo y sus tiradas de Habilidades físicas, amén de sumar +2 a las dificultades de las PR de FUE, REF y RES.

**Resistencia:** Anula.

**Shock** PR RES

**Efecto:** Un personaje bajo el estado de Shock sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR (solo al recibir el ataque), además de perder -1D a su Pozo y sus tiradas de habilidades de REF y -1 Acción.

**Resistencia:** Anula.

**TABLA 28. ESTADOS ALTERADOS**

| Estado Alterado | PR | Resistencia | Efecto PR 10 / PR+ 15 / PR++ 20 / PR+++ 25 / PR++++ 30 |
|---|---|---|---|
| Alucinaciones | MEN | Anula | Ceguera Parcial. |
| Aturdimiento | RES | Anula | Ini/2. 1PF o pierde su Acción de ataque. |
| Ceguera/Sordera | MEN | Anula | Ceguera Total / Sordera y -10 a físicas y combate. |
| Congelación | FUE | Anula | Daño (al recibir). Fallo-FUE Acciones menos (min. 1). |
| Debilidad | RES | Anula | -1D Pozo y Físicas. |
| Desesperación | VOL | Anula (escena) | Curación/Regenracion a la mitad. +POT/5 al coste de Poder. |
| Disipación | VOL | Anula (reduce) | -1 Poder por fallo. |
| Disipación Mayor | VOL | Anula (reduce) | -1 Poder por fallo, -1 Alma. |
| Dolor | RES | Anula | -1D a Pozo y habilidades. Anula Concentración. |
| Envenenamiento | RES | Reduce | Daño. |
| Euforia | VOL | Anula | Impide usar DP, poderes o Maniobras defensivas. |
| Fatiga | - | - | Reduce a la mitad las Acciones y -1D a todo. |
| Hemorragia | RES | Sin Efecto | Daño. |
| Incineración | REF | Reduce | Daño. |
| Incineración Infernal | REF | Reduce | Daño. Si no se gasta 1 Acción, +1 Rango de Gravedad y no Reduce. |
| Ira | VOL | Anula | Combate a la Ofensiva, +1d Ini, de +1 a +5 Daño. Ignora Miedo, Dolor y malus heridas. |
| Miedo | VOL | Anula | Huye. Si es acorralado -1D a todo, incluido Ataque y Defensa. |
| Plaga | RES | Anula | Daño (al recibir). -1D a Pozo, habilidades Físicas. +2 dif. de PR FUE, REF y DES. |
| Shock | RES | Anula | Daño (al recibir). -1D Pozo y habilidades de REF y -1 Acción. |

# TABLAS DE COMBATE



Edward y sus compañeros entraron en la Sala de Perfiles, cuyo interior contrastaba con las paredes grises del complejo, ya que en su decoración predominaba el color negro. Una mesa metálica de color plomizo, con cuatro butacas frente a ella e iluminada por una tenue luz blanca, ocupaba una posición central. Sin decir una palabra, los cuatro recién llegados avanzaron sin dilación hasta ella, tomando asiento tal y como dictaban los Protocolos de la Agencia. En ese mismo momento, una puerta a su derecha se abrió, y por ella penetró en la estancia una mujer de pelo castaño claro vestida con un traje de color rojo oscuro, el uniforme acostumbrado de los operativos E, la clase ejecutiva, los mandamases. Los cuatro la estudiaron con atención. No aparentaba más de 40 años y, por el aspecto de su figura, se mantenía en forma. Su rostro, sereno y circunspecto, podría haber llegado a ser casi amigable de no ser por su mirada, fría y hastiada. Los ojos de alguien que ha visto el infierno y a quien nada podía sorprender.

*- Buenas tardes. He sido asignada como su operativo superior. Pueden dirigirse a mí como Supervisora Fouquet. Ustedes son operativos S-1 y, como tales, espero una efectividad por encima de lo normal de todos y cada uno de ustedes. Si trabajamos todos juntos y siguen los procedimientos, no deberíamos de sufrir bajas. Usted, Archer, será el líder de célula y será quien contacte conmigo y quien recibirá cualquier comunicación durante las operaciones. También espero que improvise y delegue en caso de ser necesario. Ni que decir tiene que espero un informe detallado por los cauces habituales al final de las mismas. ¿Alguna pregunta?*

*- ¿Cuándo empezamos a pegar tiros? – preguntó Michael mientras hacía el gesto de sostener una pistola con ambas manos.*

*- No tenga tanta prisa – le reprendió Fouquet mientras extraía un pequeño aparato parecido a un iPod de su bolsillo y lo depositaba sobre la mesa.*

Al activar un icono en particular, una pantalla holográfica apareció ante los cuatro agentes, proyectando una serie de macabras imágenes que mostraban media docena cadáveres horriblemente desfigurados.

*- Lo que están viendo son los seis cadáveres que aparecieron en la localidad italiana de Florencia en 1998. La prensa achacó las muertes a un animal salvaje escapado de la propiedad de un traficante de especies protegidas. No obstante, las autopsias revelaron restos de saliva humana en las heridas, lo cual nos alertó sobre actividad Akuma. Enviamos operativos a la zona, pero no consiguieron localizar al responsable. Por esa misma época también hubo cuatro desaparecidos de los que nunca más se volvió a saber – las imágenes cambiaron a otra serie de cadáveres con las mismas características –. Bregenz, Austria, el año pasado. Mismo modus operandi, idéntico ADN. En esta ocasión, nuestros operativos lograron tomar contacto con el asesino, pero una segunda fuerza desconocida se enfrentó a ellos. Siete operativos H-2 murieron y el S-1 que les acompañaba escapó con graves heridas. Gracias a ello pudimos efectuar la identificación – en la pantalla apareció el rostro de un hombre joven, caucásico, pelo moreno y ojos grises – Lazzaro Pieronni, casado y con dos hijos. Desaparecido en Florencia en el mismo período en que los forenses dataron los primeros cadáveres. Sospechamos que fue transformado y quedó fuera de control, siendo reclutado más tarde en Austria – la holopantalla mostró una grabación de mala calidad –. Estas imágenes fueron tomadas anteayer en el aeropuerto de Katowice, en Polonia. Como pueden ver, llegó en un vuelo procedente de Barcelona acompañado de otras dos personas; Inteligencia las ha identificado como Ignacio del Valle y Therese Lesieux, ambos desaparecidos a finales de 1999. Su misión será localizar y capturar a los tres. En caso de necesidad, están autorizados para usar fuerza letal. Todos los datos e informes de la misión están en sus paneles. Ahora diríjanse a Logística y Armamento para recibir el equipo asignado a la operación. Buena suerte.*

Fouquet cerró la pantalla holográfica de su panel y lo introdujo de nuevo en su bolsillo. Mike y Mitsu ya se habían levantado y se dirigían a la puerta. Crystal observaba la pantalla de su panel con indiferencia mientras los datos pasaban a toda velocidad. Ed estaba concentrado en buscar algo en particular en el perfil de misión.

*- Supervisora – dijo Edward con la mirada fija en su panel - ¿Está segura de que ese hombre es peligroso? Según veo en el informe de desaparición, es un ciudadano italiano sin antecedentes de ningún tipo.*

La mujer le miró fijamente. Sus ojos atravesaron a Edward y, por un momento, este pudo jurar que había visto un reflejo de emoción en ellos. ¿Pena? ¿Incredulidad? No, era comprensión.

*- Revise la lista de desaparecidos, Archer. Esos tres eran su mujer y sus hijos.*

*"Si la manada de lobos crece demasiado, el rebaño no estará seguro. Salgamos de caza."*

*Jimmy Lao, Director de Operaciones de la Agencia.*

En este capítulo vamos a tratar algunos aspectos del combate que amplían las bases ofrecidas en el capítulo anterior. A la hora de combatir, no todo el mundo lo hace de la misma forma. Un experto en Kung Fu utilizará unos movimientos más rápidos y delicados que un maestro de Karate, un francotirador especializado en disparo con rifle se diferenciará de una veloz mercenaria que emplee dos pistolas para acribillar a sus objetivos, un experto en esgrima luchará de una forma totalmente opuesta a la de un gigantesco bruto armado con una viga. Es de todo esto sobre lo que vamos a tratar en los siguientes apartados.

Como hemos podido ver en los capítulos dedicados a las habilidades y al sistema de combate, existen diferentes formas de combatir, englobando cada uno una serie de armas. Aunque el sistema que utilizamos en Akuma está enfocado a lograr enfrentamientos rápidos y dinámicos, no queremos que todo se resuma a tener un porcentaje y que no exista una diferenciación entre los posibles métodos de lucha de los que puede hacer acopio un combatiente en el mundo actual. Así pues, agregaremos una serie de reglas que nos permitirán diferenciar entre las peculiaridades de los estilos de unos y otros personajes, dándoles una mayor variedad. A dichas peculiaridades las llamaremos Tablas de Combate.

Ya que es posible obtener técnicas avanzadas en combate, te estarás preguntando si es factible obtener algo parecido para las Habilidades generales. No es necesario. Basta con invertir Puntos de Experiencia para mejorarlas, lo cual mejorará las posibilidades de éxito en cualquier tirada e incluso llegará a permitir tirar tres dados a los personajes que sólo posean dos.

Un personaje comienza con 1 Tabla de Combate de primer nivel, así como una posible de primer o segundo por entrenamiento.

## OBTENIENDO TABLAS DE COMBATE

Las Tablas de Combate representan las ventajas que obtendrá un personaje al ir mejorando su estilo de combate por encima de la media, ya sea mediante el entrenamiento o mediante la experiencia obtenida al hacer uso de sus habilidades de combate.

Un tipo habituado a los enfrentamientos irá desarrollando un estilo basado en los puntos fuertes de su formación física e irá mejorando progresivamente su destreza. Así pues, cuando un individuo sea capaz de analizar su forma de pelear y agregue a ella los conocimientos obtenidos de la experiencia, terminará aprendiendo trucos que lo pondrán muy por encima de aquellos que hayan entrenado tanto como él pero carezcan de su veteranía en batalla.

## LOS NIVELES DE LAS TABLAS

Los niveles de las técnicas determinan el avance y la comprensión de un personaje dentro de ese estilo de combate. Cuanto más alto es el nivel, mayores son los requisitos exigidos, al igual que los beneficios que proporcionan. Cuando un personaje desee aprender una técnica de una Tabla en particular, deberá de cumplir los requisitos de la misma. Las Tablas pueden poseer uno o más requisitos, ya sean Habilidades o el uso de un tipo de arma en particular, para que el personaje pueda beneficiarse de sus técnicas. Además de todo esto, deberá invertir una cantidad de Puntos de Experiencia que se indican en el *Capítulo VIII*.

Los diferentes niveles proporcionan diferentes tipos de ventajas:

*Las Técnicas de Nivel 1* proporcionan, generalmente, un bonificador pasivo de alguna clase que mejora las capacidades del personaje.

*Las Técnicas de Nivel 2* proporcionan distintas Maniobras de Combate, activables mediante el uso de PF o Acciones. Algunas otorgan bonificaciones pasivas directamente, mientras que otras las ofrecen a través de Posiciones de Combate.

*Las Técnicas de Nivel 3* proporcionan el acceso a unos Entrenamientos especiales que incrementan mucho las posibilidades de supervivencia del personaje. Hablaremos de ellos después de las Tablas de Combate. En el caso de obtener un Entrenamiento que ya se posea, se aumentará su nivel en un rango hasta el máximo de 5. Si hay dos opciones separadas por una barra, deberá elegirse una de ellas.

## LÍMITES DE LAS TABLAS DE COMBATE

Los límites de las Tablas son los acostumbrados en el sistema de juego. No pueden proporcionar bonificadores que los superen, a no ser que la descripción de la técnica en cuestión lo permita específicamente. Por otra parte, los diferentes bonos se acumularán, siempre que los requisitos se cumplan.

Un personaje solamente puede elegir diferentes tipos de armas como favoritas, pero deberá pagar cada Tabla por separado y solo podrá aprovecharse de sus bonificadores si usa el arma en cuestión.

En cuanto a la cantidad de Tablas máxima que puede adquirir un personaje, no existe mientras disponga de PX para pagarlas. Encontrarás más información en el *Capítulo VIII, Experiencia.*

## LAS TABLAS DE COMBATE

A continuación se describen todas y cada una de las Tablas de Combate, con los requisitos que piden y sus respectivos árboles de técnicas. Cada una comienza por una técnica base de Nivel 1 de la que parten tres posibles ramas, cada una con sus propias elecciones en cuanto a maniobras de Nivel 2 (en ciertas tablas muy específicas las ramas son cinco). Una vez elegida la maniobra de Nivel 2, se podrá pasar a la opción de Nivel 3. De esta forma, cada luchador dispondrá de una cantidad muy amplia de elecciones a la hora de definir sus estilos de combate.

Muchas de las Tablas de Combate poseen como primer beneficio Favorito. A efectos de evitar reiteraciones inútiles, sus efectos son reproducidos a continuación:

**Favorito:** Representa la especialización que el personaje ha obtenido a través de incontables horas de entrenamiento con un arma predilecta de su elección. Por ejemplo, un personaje que se haya entrenado en el uso de dagas, podrá usar todas las armas de ese grupo, pero será mucho mejor con los sai, su arma favorita.

**Efecto:** Incrementa el daño del arma en +0L1. Funciona solo con el arma elegida y diferentes favoritos no apilan jamás.

### TABLAS DE COMBATE DESARMADO

**Especial:** El Nivel 3 de una Tabla de arte marcial suma +0L1 a su daño que se acumula con Favorito y solo aplica una vez. Además, cada arte marcial posee su MOD y Parámetros como si de un arma se tratase que podrán combinarse ***siempre que sean diferentes***. Por ejemplo, +5PDA y +5PDD combinan, pero +5PDA y +5PDA no.

**TABLA: AIKIDO**

**Requisitos:** Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

**Parámetros:** Derribo, Dolor, Aturdimiento, Kata. **MOD:** PDD+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Armonía | Fluir |
| Favorito | Mano que Empuja | Contra |
| | Puntos Vitales | Destreza |

**Armonía:** El arte de absorber la fuerza del oponente.

**Efecto: (*Posición de Combate*)** +2 a PR contra Derribo y Empujón.

**Mano que Empuja:** El Akido se especializa en devolver la violencia hacia el que la provoca.

**Efecto: *(1 Acción)*** Si consigues una Contra, suma +1 a tu PR de Derribo y añade +1L0, ambas cosas por cada punto de FUE de tu oponente.

**Puntos Vitales:** El cuerpo humano está repleto de puntos vitales que un púgil puede explotar, ya sean nervios, músculos u órganos internos y esta técnica los aprovecha. El personaje reduce

la resistencia de sus oponentes a sus ataques, ya que es imposible endurecer los puntos vulnerables.

**Efecto:** ***(1PF)*** Reduce en -1 el Aguante de tus oponentes. +5 a la dificultad de las PR de Dolor.

### Tabla: Artes Marciales Mixtas

**Requisitos:** Pelea 50, Arma: sin armas.
**Parámetros:** Kata, Aturdimiento, uno a elección. **MOD:** PDA+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Versatilidad | Potencia Física |
| Favorito | El Último en Caer | Endurecimiento |
| | Todo Vale | Ofensiva |

**Versatilidad:** Las Artes Marciales Mixtas mezclan múltiples técnicas de otros estilos de combate para crear uno propio. Esto les proporciona una versatilidad inigualable.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** +2 Ini, total de Daño en combate y a la dificultad de todas tus PR.

**El Último en Caer:** Los practicantes de AMM se entrenan para una sola cosa: ganar a cualquier precio, lo que los convierte en bestias testarudas que nunca se rinden.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Si estás bajo Dolor o penalizadores de heridas, haz una PR VOL15. Si lo logras, ignoras los penalizadores este asalto.

**Todo Vale:** Las Artes Marciales Mixtas beben de muchas fuentes, copiando una presa de aquí o una técnica de allá. Su repertorio es tan inagotable como sucio.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** Este asalto puedes usar un Parámetro/Parámetro+ que normalmente no poseas, siempre que sea de cuerpo a cuerpo y de tipo Adquirible. Los Parámetros Activables no pueden ser copiados.

### Tabla: Baji Quan (estilos de Kung Fu Físicos)

**Requisitos:** Pelea 50, Arma: sin armas.
**Parámetros:** Kata, Empujón, Rápido, Preciso. **MOD:** PDA+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Puño de 8 Extremos | Ofensiva |
| Favorito | Puño Externo | Potencia Física |
| | Perfora como una Lanza | Velocidad |

**Puño de 8 Extremos:** Este arte marcial se basa en golpes explosivos a corto alcance, primando potencia sobre defensa.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Añade *Circular* a tus Parámetros. Siempre que uses Combate a la Ofensiva sumas +1L0 y +2 Ini.

**Puño Externo** Esta técnica consiste en un entrenamiento mediante el cual un luchador incrementa la potencia de sus golpes y la solidez de sus puños y, dependiendo del estilo de lucha, también de sus piernas.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Ignoras 5 puntos de dureza de materiales. +1L0.

**Perfora como una Lanza:** El luchador ha aprendido cómo y donde golpear para destruir huesos, articulaciones y materiales.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** Tu ataque causa Agravante (*menor*) y Hemorragia+/Tu ataque causa Agravante y Hemorragia++.

### Tabla: Boxeo

**Requisitos:** Pelea 50, Arma: sin armas.
**Parámetros:** Aturdimiento, Derribo, Empujón, Rápido. **MOD:** +3 total Aguante.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Púgil | Potencia Física |
| Favorito | Ahorrar Energía | Endurecimiento |
| | Encajar | Fluir |

**Púgil:** Los boxeadores aprenden a golpear con dureza para aturdir a sus oponentes y tomar ventaja encadenando golpe tras golpe.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Si usas Fuerte en tu ataque, +FUE total de daño y +2 a la dificultad de PR de Aturdimiento.

**Ahorrar Energía:** A lo largo de los combates, un boxeador desarrolla cierta resistencia contra el Aturdimiento.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +2 PR contra Aturdimiento y +2 Armadura Física.

**Encajar:** Lo principal para un boxeador es aprender a soportar los golpes y permanecer de pie sea como sea.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** +1/+2 Aguante y +5/+10 a tus PR RES del asalto.

### Tabla: Capoeira

**Requisitos:** Artes Marciales 50, Arma: sin armas.
**Parámetros:** Circular, Derribo, Kata, Rápido. **MOD:** PDA+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | El Ritmo del Combate | Velocidad |
| Favorito | Patadas Amplias | Ofensiva |
| | Patadas Destructoras | Destreza |

**El Ritmo del Combate:** La Capoeira se practica al ritmo de la música para enseñar a sus adeptos a sentir el ritmo de un combate en una especie de danza llamada Ginga. Pocos luchadores son más ágiles y rápidos que un experto en Capoeira.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** +3 Ini. Mientras se usa esta Posición puede incorporarse de un Derribo como una Acción Pasiva o luchar desde el suelo sin sufrir penalizadores.

**Patadas Amplias:** La Capoeira emplea acrobacias y arcos con sus patadas para golpear a varios oponentes y mantenerlos a raya midiendo la distancia.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +5PDD. Si usas el Parámetro Circular +10PDD y no reduces el daño de las patadas..

**Patadas Destructoras:** Las manos se usan para crear y los pies para destruir. Este es el precepto básico de las artes marciales africanas de las que desciende la Capoeira. Las patadas de Capoeira pueden aplicar toda la inercia del movimiento y la energía de todo el cuerpo para impactar de una forma demoledora.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** El ataque recibe +1L0 y el Parámetro Pesado+/El ataque recibe +0L1 y el Parámetro Pesado++.

### Tabla: Estilos de Comando (Krav maga, MCMAP, Sambo)

**Requisitos:** Artes Marciales 50, Arma: sin armas/cuchillo*.
**Parámetros:** Circular, Derribo, Hemorragia*. **MOD:** PDA+5, +1L0*.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Defensa 360º | Fluir |
| Favorito | Defender es Atacar | Contra |
| | Controlar la Situación | Ofensiva |

**Defensa 360º:** Estos tipos de artes marciales se basan en impedir ser herido como primera prioridad. Un soldado herido no puede combatir y es una carga para sus compañeros.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Tus oponentes no pueden aplicar bonificadores por flanqueo o superioridad numérica, aunque sí por Élite. Siempre que uses un arma tipo Cuchillo: +2 a la dificultad de tus PR, puedes provocar Hemorragias y aplicar el MOD al daño de artes marciales (de ahí los *). El resto de Parámetros de Dagas o Cuchillos no será aprovechado a no ser que uses Combate Armado.

**Defender es Atacar:** La segunda prioridad de estos estilos es ocuparse de la amenaza inmediata, convirtiendo defensas en ataques, algo único entre las artes marciales.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Puedes efectuar una Contra sin superar en 10 puntos el ataque de tu oponente. Si tu oponente usa una Maniobra que incremente dicho margen, aún así le restarás -10 al total.

**Controlar la Situación:** Quitarle el arma al oponente y apropiarte de ella te proporciona el control de la situación, es algo que sabe todo soldado.

**Efecto:** ***(1PF)*** En una Contra con éxito puedes aplicar tu Parámetro Desarmar sin el penalizador de -20 a la PDA. Si logras desarmarlo, puedes decidir si el arma cae al suelo o apropiarte de ella.

### Tabla: Karate

**Requisitos:** Pelea 50, Arma: sin armas.
**Parámetros:** Aturdimiento, Kata, Empujón, Preciso. **MOD:** +1L0.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Mano Vacía | Ofensiva |
| Favorito | Mano Abierta | Potencia Física |
| | Puño Cerrado | Endurecimiento |

**Mano Vacía:** El Karate es un arte marcial que coordina fuerza, respiración, equilibrio y el peso corporal para convertir sus golpes en un arma tan eficaz como la espada de un Samurai.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** +2L0 excepto en Combate Defensivo.

**Mano Abierta:** El Karate busca derrotar a los adversarios de un solo golpe, atacando con precisión y brutalidad.

**Efecto: *(1 Acción)*** Incrementa las dificultades de las PR de Aturdimiento, Empujón y Desmembrar en +2.

**Puño Cerrado:** Las técnicas de entrenamiento de Karate buscan endurecer los miembros y el cuerpo para soportar el dolor y canalizarlo en tu provecho.

**Efecto: *(1PF)*** En Combate a la Ofensiva, reduce en -2 el Aguante del oponente. En Combate a la Defensiva, +1 a tu Aguante.

**TABLA: JUDO**

**Requisitos:** Pelea 50, Arma: sin armas.

**Parámetros:** Derribo, Dolor, Empujón. **MOD:** PDA+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | No Resistencia | Fluir |
| Favorito | Proyección | Potencia Física |
| | Luxación | Ofensiva |

**No Resistencia:** El Judo enseña a ceder ante las agresiones para que la fuerza del adversario ayude a derribarlo.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** +FUE del adversario a la dificultad de las PR de Derribo. Puedes pelear desde el suelo sin penalizaciones.

**Proyección:** Usando el impulso del adversario, un judoka puede desequilibrarlo y proyectarlo con sorprendente facilidad.

**Efecto: *(1 Acción)*** Añade la FUE del adversario a la dificultad de las PR de Empujón y al total de Daño.

**Luxación:** El cuerpo humano está repleto de puntos vitales que un púgil puede explotar a su favor, ya sean nervios, músculos u órganos internos, y esta técnica los aprovecha. El personaje reduce la resistencia de sus oponentes a sus ataques, ya que es imposible endurecer los puntos vulnerables.

**Efecto: *(1PF)*** Al aplicar una Presa con éxito, el oponente cae automáticamente bajo Inmovilización Parcial hasta el siguiente asalto a no ser que intente escapar. Si lo hace, deberá hacer una PR RES con una dificultad de 5 por FUE que posea o su brazo/pierna se romperá o quedará inutilizado 1D asaltos (a elección del atacante). Tras el primer asalto podrá intentar escapar con normalidad.



*Mitsuko Fukinabe, Operativo S-1 de la Agencia.*

**TABLA: SAVATE**

**Requisitos:** Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

**Parámetros:** Aturdimiento, Circular, Derribo, Rápido. **MOD:** Ini+3

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Equilibrio y Elegancia | Velocidad |
| Favorito | Fouette | Ofensiva |
| | Redoublement | Destreza |

**Equilibrio y Elegancia:** El origen del Savate está en los marineros franceses, que lo desarrollaron como método de entretenimiento en los barcos. Por ello, desarrollar el equilibrio era esencial.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Esta Posición proporciona +5 a la PR contra Derribo. Además suma +1 al total de Daño por cada Parámetro Combo.

**Fouette:** Una de las maniobras básicas del Savate es levantar la pierna y disparar una o más patadas como un látigo, aumentando su potencia y velocidad para golpear al oponente como una maza.

**Efecto: *(1 Acción)*** Suma +1 la dificultad de tu PR de Aturdimiento por cada Parámetro Combo.

**Redoublement:** El Savate permite ejecutar puñetazos y patadas múltiples de tal forma que apenas te han bloqueado uno, ya has enviado la siguiente en una suerte de sombra de la anterior, provocando la ruptura de la guardia del oponente.

**Efecto: *(1PF)*** +10PDA y +0L1. Incluso si el oponente bloquea el ataque, se llevará 1 punto de daño por cada Parámetro Combo y sera afectado por todos los Estados Alterados de tipo Elemental incluidos en el ataque. La Armadura se emplea contra este daño de forma normal y no puede aplicársele Parámetro alguno excepto Crítico. Los oponentes que se defiendan de forma exitosa mediante esquiva no sufrirán daño ni los Estados Alterados de este ataque.

**TABLA: TAI CHI (estilos de Kung Fu Espirituales)**

**Requisitos:** Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

**Parámetros:** Kata, Circular, Derribo, Preciso. **MOD:** PDD+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Espíritu Tranquilo | Fluir |
| Favorito | Puño Interno | Destreza |
| | Circulación | Defensa |

**Espíritu Tranquilo:** El personaje sigue la filosofía de que un buen hombre no tiene enemigos y se refleja en su estilo, que es pacífico y busca la paz espiritual.

**Efecto: (*1 Acción)*** +2 a tus PR contra cualquier Estado Alterado como toda PR impuesta por un Parámetro siempre que no uses Combate a la Defensiva o Combate a la Ofensiva.

**Puño Interno:** Esta técnica consiste en un entrenamiento mediante el cual un luchador aprende a golpear con su Voluntad antes que con su Fuerza.

**Efecto: *(Posición de Combate)*** Siempre que no uses Combate a la Defensiva o a la Ofensiva puedes sustituir tu FUE por tu VOL solo para calcular los daños que causan tus Artes Marciales.

**Circulación:** El luchador ha aprendido los secretos del canal de circulacion del Ki, cómo golpearlo y cómo utilizarlo en su beneficio.

**Efecto: *(1PF/2PF)*** Supera automáticamente una PR de Disipación, Euforia, Ira o Empujón. / Causas Disipación++ en tu ataque con Artes marciales o Pelea.

**TABLA: COMBATE AKUMA**

**Requisitos:** Arquetipo Akuma, Pelea o Artes Marciales 50, el poder listado en cada maniobra, Arma: sin armas. **MOD:** +1L0

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Arma Natural | Ofensiva |
| Adaptación | Elongación | Velocidad |
| | Miembros Extra | Contra |

**Adaptación:** Puede utilizar el Favorito y MOD de su Pelea o Artes Marciales en caso de poseerlo. En caso contrario, considera Adaptación como Favorito.

**Efecto:** Adapta o proporciona Favorito.

*Ilustrado por © qkie*

**Arma Natural:** Los Akuma son capaces de crear diversas formas de armamento natural, como garras, pezuñas, cuernos, colmillos, espolones óseos, espinas o cualquier otra forma de arma corporal. No es de extrañar que con semejantes arsenales existan una serie de maniobras que aseguren un mejor uso de las ventajas que proporcionan.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa en +2 la dificultad de las PR de Desmembrar y Agravante.

**Elongación:** Ciertos arquetipos de Akuma son capaces de utilizar sus poderes sobrenaturales para cambiar la forma de sus cuerpos, lo cual les permite estirar sus miembros como auténticas lanzas de hueso o látigos de carne elástica, aumentando el alcance de sus ataques o usando armas que aumentan su longitud a voluntad. Mediante esta maniobra, un personaje aprende a golpear como un látigo, retrayendo sus miembros rápidamente para evitar ser contraatacado si el oponente no dispone de elongación o movimiento instantáneo. Así anula la ventaja de aquellos oponentes con una muy buena habilidad de defensa.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Impide las contras.

**Miembros Extra:** Algunos Akuma pueden utilizar sus poderes para disponer de miembros extra, ya sean brazos, patas, tentáculos o colas, con los que pueden luchar con una mayor efectividad. Precisamente por ello, muchos desarrollan una serie de técnicas que les permiten trabar las armas de sus contrincantes y atacar desde diferentes ángulos, desbordando sus defensas con una arrolladora acumulación de golpes.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +1D al Pozo si doblas la cantidad de miembros de tu oponente.

**TABLA: EXCELIAT (Artes Marciales Esper)**
**Requisitos:** Arquetipo Esper, Pelea o Artes Marciales, Procesador.
**Parámetros:** Circular, Kata, Rápido. **MOD:** PDA+5

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Aegis | Reducción Ofensiva |
| Mentat Supremor/Favorito | Bileygr | Contra |
| | Gungnir | Reducción Defensiva |

**Mentat Supremor:** La base de las Artes Marciales Esper es el completo dominio de la mente y la percepción sobre la fuerza o la agilidad. No existe músculo alguno que permita superar la velocidad del pensamiento.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Esta Posición permite utilizar la Característica de MEN en lugar de FUE en Pelea o REF en Artes Marciales. Esto afecta a todos los totales de combate, incluyendo el Pozo, aunque al igual que Procesador no se aplica a Parámetros estrictamente físicos como carga, salto, etc..

**Aegis:** Un Esper puede anticiparse a los ataques enemigos analizando todos sus movimientos y calculando la dirección y sentido de los vectores para percibir la dirección lógica de cada agresión y deducir la mejor defensa.

**Efecto:** Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, incrementa su PDD en +5. Implementa dicha Posición de Combate.

**Bileygr:** Un Esper puede invalidar las defensas de sus oponentes analizando todos sus movimientos y deduciendo sus siguientes pasos lógicos. De esta forma, podrá atacarles de una forma más efectiva. Por contra, al centrar toda su atención en su oponente, se considera que su Habilidad de Percepción baja a la mitad con respecto al resto de oponentes.

**Efecto:** Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, incrementa su Ini, totales de Ataque y Defensa y Daño en +1 cada asalto que pelee contra el mismo oponente. Implementa dicha Posición de Combate.

**Gungnir:** Un Esper que domina esta rama es capaz de utilizar Mentat Supremor con cualquier tipo de arma que emplee.

**Efecto:** Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, puede usar MEN como Característica para Cuerpo a Cuerpo, Combate Armado, Armas de Fuego (REF) y Arrojadizas. Implementa dicha Posición de Combate.

**TABLA: ONMYODO**
**Requisitos:** Arquetipo Onmyoji, Pelea o Artes Marciales 50, Con. Ocultismo, Arma: sin armas. **MOD:**

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Detener | ReducciónDefensiva |
| Sellar | Golpear | Defensa |
| | Recitar | Puntería |

**Sellar:** Las técnicas de combate de los Onmyoji les permiten arrojar o golpear con sus Ofuda indistintamente. De esta forma, un cazador de Akuma incrementará su efectividad al usar Ofuda, pudiendo arrojarlos mediante Artes Marciales o Pelea. Así podrá ejecutar Ofuda dentro de combos o lanzarlos sin necesidad de adquirir Arma Sobrenatural.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Usa Pelea o Artes Marciales tanto para arrojar Ofuda como para golpear con ellos cuerpo a cuerpo.

**Detener:** El Onmyoji es capaz de sincronizar sus movimientos con los de sus oponentes demoníacos, leyendo su lenguaje corporal y el flujo de su aura, usando esa información para anticipar sus ataques.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +10 PDD contra enemigos Akuma.

**Golpear:** El entrenamiento físico que siguen los Onmyoji está basado en reducir las diferencias físicas entre los Akuma y los miembros de su orden, entrenando para poder golpear sin pensar, utilizando su energía interna para lanzar ataques con gran precisión.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +1D Ataque contra oponentes Akuma.

**Recitar:** Mediante técnicas de meditación y una práctica continuada, un Onmyoji puede acelerar el proceso de reunir la energía Akuma de su Shikigami y usarla para la ejecución de un Ofuda.

**Efecto:** ***(1PF)*** +1D a Ini al invocar un Ofuda. Utiliza toda la acción de Ataque y no permite combinarlo con otro tipo de agresión, ya sea de combate desarmado, armado o hechizos.

**TABLA: ENTRENAMIENTO MARCIAL**
**Requisitos:** Pelea o Artes Marciales 100, Arma: sin armas.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Como el Agua | Fluir |
| | Como el Fuego | Ofensiva |
| Movilidad | Como la Tierra | Defensa |
| | Como el Todo | Recuperación |
| | Como el Viento | Mejora Defensiva |

**Movilidad:** A través del estudio de las artes marciales, un personaje aprende a fluir con sus movimientos, encadenándolos en una letal coreografía. Al hacerlo, desarrolla una mayor movilidad.

**Efecto:** +1 al Total de Acción.

**Como el Agua:** El agua puede fluir o aplastar. Sé como el agua que corre, pues nunca se estanca.

**Efecto: (1PF)** +1 al Aguante durante este asalto.

**Como el Fuego:** El fuego es incontenible, quema o mantiene a raya. Sé como el fuego, que todo lo devora.

**Efecto: (1PF)** Suma un bono natural +10 a una tirada de Ataque.

**Como la Tierra:** La tierra se mantiene firme y siempre perdura. Sé como la tierra, que es imperturbable.

**Efecto: (1PF)** Suma tu RES a todas tus armaduras este asalto.

**Como el Todo:** La vida comprende el todo y el todo comprende la vida. Sé como el todo y tu espíritu no estará vacío.

**Efecto: (1PF)** Suma un bono natural de +2 a tus PR este asalto.

**Como el Viento:** El viento es insustancial pero puede desviar la flecha mejor lanzada. Sé como el viento, que no puede ser tocado.

**Efecto: (1PF)** Suma un bono natural +10 a una tirada de Defensa.

## TABLAS DE COMBATE CON ARMAS

**TABLA: ARMAS ENORMES**
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Enorme
**Especial:** Es posible escoger cualquier tipo de arma de FUE.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Cobertura | Mejora Defensiva |
| Arma Enorme | Colisión | Potencia Física |
| | Contrapeso | Ofensiva |

**Arma Enorme:** Un arma enorme es un foco de desventajas para quien no está acostumbrado a su uso, pero los que las dominan les sacan todo el partido posible.

**Efecto:** Durante el primer asalto de combate, proporciona +1d a Ini gracias al alcance del arma.

**Cobertura:** Un arma enorme permite a su usuario protegerse contra los ataques a distancia, cubriendo una buena parte de su cuerpo con ella y ofreciendo un menor blanco a los disparos. Así pues, recibirá los beneficios de una Cobertura Ligera al interponerla entre él y sus atacantes.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Proporciona Cobertura Ligera.

**Colisión:** No existe una palabra mejor para definir lo que produce un arma gigantesca al ser blandida con todas sus fuerzas por un personaje con fuerza sobrenatural. Cada impacto abre cráteres en el suelo, derriba muros y convierte a los humanos ordinarios en manchas rojas sobre el asfalto.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Suma tu FUE al total de Daño que causas.

**Contrapeso:** Utilizando el arma como un contrapeso, el personaje puede hacerla girar para alcanzar una mayor velocidad y así acumular más energía cinética, impidiendo bloquearla al coste de quedar al descubierto.

**Efecto:** ***(1PF)*** -10PDD a tu bloqueo, -1D al bloqueo de tu oponente si su arma no es enorme y -1 a su Aguante.

### Tabla: Bastones

**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: bastón.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Distancia | Defensa |
| Favorito | Girar el Arma | Mejora Defensiva |
| | Mantener a Raya | Ofensiva |



*Ilustrado por © Sachsen*

**Distancia:** El bastón es un tipo de arma de fácil manejo y muy eficiente para la defensa, ya que permite mantener la distancia con los oponentes y, de esta forma, disponer de más espacio para esquivar los ataques de una multitud de formas.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Si el oponente posee un arma más corta que la tuya, sumas un +5PDA y un +5PDD y no puede afectarte con Circular.

**Girar el Arma:** Uno de los usos más interesantes de los bastones es girarlos a gran velocidad, utilizando su fuerza centrífuga para desviar los ataques de los enemigos, erigiendo un muro entre ellos y el personaje.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

**Mantener a Raya:** La longitud de los bastones permiten a su usuario mantener la distancia y tomar la iniciativa en los combates. Un oponente con un arma más corta se encontrará en una grave desventaja, ya que deberá exponerse a los ataques antes de poder atacar o, lo que es lo mismo, necesitará ser mucho más rápido que el personaje.

**Efecto:** ***(1PF)*** Suma +10 a tu Ini. Si ganas a tu oponente, debe hacer una PR MEN15 o le pillas fuera de guardia, ignorando su Aguante.

### Tabla: Contundentes

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo, Arma: Contundente a una o dos manos.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Ariete | Ofensiva |
| Favorito | Hostigar | Ofensiva |
| | Quebrar la Coraza | Potencia Física |

**Ariete:** Los impactos de las armas contundentes son tan salvajes, que incrementan el daño por aplastamiento y aturden a los rivales.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Ofensiva, añade +2 a las dificultades de las PR de Aturdimiento y a tu total de Daño.

**Hostigar:** Las armas contundentes son excelentes para obligar a un oponente que se defiende con un arma a moverse en unas direcciones determinadas a causa de la fuerza de los impactos. Un oponente atrapado de tal forma, encontrará muy difícil el escapar del hostigamiento al que se ve sometido, pudiendo acabar acorralado.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** El oponente no puede salir del combate con una maniobra de contra, a no ser que use algún tipo de Movimiento Instantáneo o desequilibre al atacante con Derribo o Empujón.

**Quebrar la Coraza:** Las armas contundentes son unas herramientas magníficas de destrucción. Su peso, así como su solidez, las hacen idóneas para destrozar las armaduras más resistentes, sean naturales o sobrenaturales.

**Efecto:** ***(1PF)*** Ignora las Armaduras artificiales. Convierte en parcial la Armadura Sobrenatural del oponente, retirando -1L0 por cada punto de Armadura. Si no posees suficientes dados, es muy resistente para ti. Si el adversario puede desactivar la armadura para renovarla, deberá permanecer el siguiente asalto sin ella para poder recomponerla. Diferentes ataques no hacen acumulable este efecto.

### Tabla: Cuchillos y Dagas

**Requisitos:** Combate Armado 50, arma: cuchillos y dagas.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Arrojar | Puntería |
| Favorito | Destripador | Destreza |
| | Pelea Sucia | Contra |

**Arrojar:** Una de las ventajas de los cuchillos y las dagas es su reducido tamaño y su equilibrio, que las hacen un tipo de arma arrojadiza magnífica. Mediante este entrenamiento, un personaje aprende a usarlas tanto para atacar a sus enemigos en cuerpo a cuerpo como para lanzarlas como letales proyectiles arrojadizos, usando la misma habilidad para ello. Aquellos entrenados en esta maniobra utilizan estiletes, shuriken o cuchillos mariposa (kunai).

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Permite utilizar la habilidad de Combate Armado con los efectos de Arrojadizas (de tipo pequeño).

**Destripador:** Las armas de filo de pequeño tamaño tienen un alcance limitado y su manejo es muy diferente del uso de espadas o armas contundentes. Un entrenamiento continuado con ellas puede servir para entender las sutiles leyes que rigen su uso en combate, cómo y dónde apuñalar a los oponentes, y qué movimientos producen cortes más profundos y sangrantes.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa en +2 la dificultad de las PR de tus Hemorragias y Desmembrar.

**Pelea Sucia:** Las peleas a cuchillo no son para caballeros, pues lo normal es que los individuos más rastreros sean quienes se especialicen en este tipo de arma. Nunca se debe esperar una pelea limpia de un navajero.

**Efecto:** ***(1PF)*** Elige uno de los siguientes efectos y añádelo a tu ataque hasta el final de asalto. Los efectos son automáticos sin resistencia que valga. Pasado el asalto, desaparecerá en el momento de Ini del oponente mediante la PR adecuada a dificultad 10.

*Ceguera:* Un tajo sobre los ojos que sangra profusamente.

*Derribo:* Una zancadilla que da con sus huesos en tierra.

*Dolor:* Una finta seguida de un golpe donde más duele.

### TABLA: ESGRIMA

**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: cualquiera de esgrima.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Fléche | Defensa |
| Favorito más Remise | Prise de Fer | Destreza |
| | Riposte | Contra |

**Remise:** Ya que la esgrima es un tipo de combate rápido y plagado de ataques, contraataques y fintas, es normal que disponga de técnicas que permitan cancelar las contras de los adversarios. Este movimiento consta de un segundo ataque que tiene lugar inmediatamente después de una parada de un oponente, y tiene como cometido cortar su respuesta y no perder el control del Primer Golpe.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Eleva en +10 la dificultad para ser contraatacado por los oponentes.

**Fléche:** Cuando un espadachín utiliza esta maniobra, carga su peso sobre el pie que tenga adelantado mientras lanza su cuerpo hacia delante, extendiendo el brazo del arma. El resultado es una estocada rápida como una flecha, que incrementa el alcance y la velocidad del atacante. Tras eso, continúa moviéndose hacia adelante, cruzando la distancia entre él y su adversario, pasándolo de largo sin darle la espalda, dificultando la respuesta o contraataque del mismo. Para muchos esgrimistas, se trata de un ataque sucio.

**Efecto:** ***(1PF)*** Eleva la diferencia para contraatacar en 10 puntos más. Suma +10 a tu Ini. Si ganas a tu oponente, le robarás la ventaja de Primer Golpe y dispondrás de +1D a tu defensa.

**Prise de Fer:** Una maniobra enfocada desarmar al adversario mediante un choque de las hojas que permite hacerse con el control del arma del rival, usando su propio movimiento para enviarla volando a varios metros.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Elimina el penalizador de la Maniobra Desarmar. En caso de lograrla, puedes elegir entre apropiarte del arma si tienes una mano libre o hacerla caer en un punto cualquiera hasta REF metros pudiendo bloquear a tu enemigo e impedir que avance hacia ella.

**Riposte:** En esgrima, Riposte significa respuesta, y es, básicamente, una parada seguida de un centelleante contraataque.

**Efecto: (1PF/2PF)** Con cada bloqueo exitoso conseguido este asalto, puedes hacer un Riposte. Tu oponente deberá hacer una PR REF20 o se llevará 1 punto/2 puntos de daño por cada punto de fallo, aplicando la armadura. Cada Riposte cuesta una Acción Pasiva.

### TABLA: ESPADAS

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Espada.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Carnicero | Potencia Física |
| Favorito | Defensor | Defensa |
| | Esgrimista | Ofensivo |

**Carnicero:** Las espadas han sido creadas para cortar. Utilizándolas con habilidad, es fácil abrir en canal al oponente y seguir rajándolo hasta que muera o se desangre. Esta es la filosofía de los que se especializan en esta técnica, que aprenden todo lo relativo a la ofensiva con su hoja convirtiéndose en los maestros de la carnicería.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Recibes el Parámetro Manejable con las espadas. Suma +1 a la dificultad de las PR de Hemorragia.

**Defensor:** Mediante este entrenamiento, el personaje desarrolla una maniobra que le permite defenderse de cualquier ataque, utilizando la espada a la vez como un veloz escudo y una hoja afilada que puede volverse contra el rival con facilidad a la menor oportunidad con la velocidad de una serpiente.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +5PDD. Si logras una contra, ganas +5PDA.

**Esgrimista:** A través de interminables horas de arduo entrenamiento, el personaje aprende a manejar el arma como si fuera una extensión de su brazo, haciéndola moverse como algo vivo, ágil y vibrante.

**Efecto:** ***(1PF)*** Suma +5 a la dificultad de tus PR de combate.

### TABLA: ESPADONES

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Espadón.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Impacto | Ofensiva |
| Favorito | Ímpetu | Velocidad |
| | Maestro de Armas | Mejora Defensiva |

**Impacto:** Los espadones son armas de un tamaño considerable y, aunque su uso suele estar basado en el tajo, aquellos individuos de una gran fuerza y que saben como emplearlo son capaces de aturdir a sus oponentes, además de destrozarlos. Así, en caso de que sobrevivan a la acometida, sus posibilidades de contraatacar se reducen al quedar completamente aturdidos y desorientados.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Proporciona el Parámetro de combo Aturdimiento. Si usa Fuerte, pasa a ser Aturdimiento+.

**Ímpetu:** Los espadones permiten efectuar grandes arcos de corte al atacar, dotándolos de una gran versatilidad que amortigua su mayor defecto, su tamaño.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Al usar Circular, suma +FUE al total de Daño.

**Maestro de Armas:** Mediante interminables entrenamientos, el personaje aprende a manejar el arma con una destreza increíble, aumentando los daños que provoca con cada golpe.

**Efecto:** ***(1PF)*** +10PDA. +0L1 al daño.

### TABLA: ESTILOS KENJUTSU (Battojutsu)

**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: kenjutsu.

**Especial:** Battojutsu requiere del uso de ambas manos, por lo que no podrá beneficiarse de la Tabla de *Dos Armas*, pero sí de la tabla *Entrenamiento Marcial* de forma excepcional, además de eliminar los penalizadores referentes a desenvainar un arma.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Battojutsu | Velocidad |
| Favorito | Escuela | Ofensiva |
| | Sakki | Destreza |

**Battojutsu:** Esta técnica de combate se basa en desenvainar el arma y herir al oponente en un solo movimiento. Es una forma de ataque muy veloz y sus adeptos se entrenan, además de en la capacidad de desenvainar rápidamente, en efectuar varios tajos una vez la espada sale de la saya o vaina.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** El espadachín sustituye su Parámetro Manejable por Kata.

**Escuela:** Elige una de las siguientes escuelas que representará tu estilo de Battojutsu. Una vez elegido será inamovible.

*** Jigen Ryu.** Esta escuela se centra en el primer golpe, considerando que un verdadero guerrero vence en su primer ataque. ***(1 Acción)*** +1d Ini.

*** Mugai Ryu:** Esta escuela considera que el principal objetivo no es luchar, pero cuando es necesario e inevitable, debe decidirse la victoria o la derrota en el momento del desenvaine. ***(1 Acción)*** Ignora 1 punto de Aguante de tu oponente.

*** Itto Ryu:** Esta legendaria escuela, fundada por Itto Ittosai, basa su estilo en desarrollar la intuición para presentir los siguientes movimientos del oponente. ***(1 Acción)*** Si tu puntuación en Percepción supera la Frialdad de tu oponente, puedes sumar +1d Ini, +10 a tu PDA o +10PDD, a tu elección. No puedes usar Combate a la Ofensiva o a la Defensiva.

**Sakki:** Esta palabra significa sed de sangre y representa la forma en la que un verdadero Samurai se enfrenta al momento de la verdad, entre la vida y la muerte.

*** Jigen Ryu: (2PF)** Suma +10 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Si tu oponente falla una PR MEN20, aplica sorpresa. Nunca vuelve a funcionar con el mismo oponente.

*** Mugai Ryu: (1PF)** Suma +5 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Pasa a Combate a la Ofensiva. Si tu oponente falla una PR MEN15, ignora su Aguante.

*** Itto Ryu: (1PF)** Si tu puntuación en Percepción supera la Frialdad de tu oponente, puedes ganar la Iniciativa automáticamente, sumar +5 al efecto de tu tirada de Ataque y Defensa, o +0L1 al daño, a tu elección. Cada opción puede ser utilizada una sola vez por escena. No puedes usar Combate a la Ofensiva o a la Defensiva.

**TABLA: ESTILOS KENJUTSU (Niten Ichi Ryu)**
**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: kenjutsu (2 armas).

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Invencible Bajo el Sol | Ofensiva |
| Favorito | Niten Ichi Ryu | Defensa |
| | Nito Seiho | Destreza |

**Invencible Bajo el Sol:** Este era el título que se daba a sí mismo un espadachín errante que aceptaba cualquier duelo para perfeccionar su estilo. Estas maniobras engloban las principales enseñanzas del estilo de kenjutsu con dos armas. Elige dos de ellas. La primera la ejecutarás a coste normal y la segunda al coste de 2PF.

**Efecto: (1PF)** +5 al efecto de tus tiradas de Ataque y Defensa este asalto.

**Efecto: (1PF)** Pasa a Combate a la Ofensiva, reduce en 2 puntos el Aguante de tu oponente y suma +2 a la dificultad de tus Hemorragias.

**Efecto: (1PF)** Pasa a Combate a la Defensiva y suma +2 a tu Aguante hasta final de asalto.

**Efecto: (1PF)** Pasa a Combate a la Ofensiva y suma +2L0 al daño y -1 al Aguante de tu oponente.

**Efecto: (1PF)** Traba el arma de tu oponente y recházalo con la otra para negarle la posibilidad de una Contra sin importar lo alto que sea el efecto de su Defensa.

**Niten Ichi Ryu:** Esta escuela engloba técnicas de combate usando dos armas, tal y como las desarrolló el legendario espadachín Miyamoto Musashi. Esto proporciona una gran ventaja al luchador al usar ambas manos, que enfoca sus habilidades contra sus oponentes con mayor efectividad.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Suma +5PDA o +5PDD a tu elección durante cada asalto. Si tu oponente usa una sola arma de una o dos manos, suma ambos bonos. Si no dispones de una segunda espada, puedes usar la vaina para complementar tu ataque, golpeando a tu oponente con ella o usándola para estorbarlo. En este caso, puedes elegir hacer daño no letal.

**Nito Seiho:** Las técnicas de combate a dos armas descritas por Musashi en el Libro de los Cinco Anillos, que le otorgaron su reputación de espadachín invencible.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Penaliza a tus oponentes en -1D a ataque o defensa contra ti durante todo el asalto, declarándolo en el momento de atacar o ser atacado. Una vez usado uno, el otro es excluido hasta el siguiente asalto.

**TABLA: KENJUTSU (2 Manos)**
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: kenjutsu.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Kirikaeshi | Endurecimiento |
| Favorito | Escuela | Ofensiva/Defensa |
| | Sakki | Potencia Física |

**Kirikaeshi:** Esta técnica, una de las bases del Kendo, es una serie de golpes a la altura de la cabeza de un oponente, y se practica para desarrollar potencia física, vigor y fuerza de espíritu. La práctica continua de este ejercicio hace que los ataques sean más potentes y precisos, mejorando su manejo de la espada. Un experto en Kendo habrá alcanzado un aceptable perfeccionamiento de sus habilidades sin desarrollar malos hábitos.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** +1 a todos tus Totales de Combate y a la dificultad de todas tus PR.

**Escuela:** Elige una de las siguientes escuelas que representará tu estilo de Kenjutsu. Una vez elegido será inamovible.

*** Kashima Shinto Ryu.** Esta escuela, fundada por Tsukahara Bokuden, es una de las más prestigiosas. Bokuden fue un famoso *Kensei* (santo de la espada) y desarrolló su estilo mediante el peregrinaje del guerrero, igual que otros grandes maestros como Muyamoto Musashi, llegando a ser instructor del mismísimo shogun. ***(1 Acción)*** Ignora 1 punto de Aguante de tu oponente.

*** Tenshin Shoden Ryu:** Esta escuela es considerada como la más distinguida tradición marcial japonesa. Según la leyenda, un Kami entregó a su fundador un pergamino que contenía la descripción divina de técnicas marciales y estrategias de guerra, llamado *Mokuroku*. Dicho pergamino aún se mantiene guardado dentro del templo *Katori*. ***(1 Acción)*** Suma +1 natural a tu total de Ataque, Defensa y Daño. Increméntalo en +1 extra por cada 100 en Liderazgo.

*** Yagyu Shinkage Ryu:** Esta legendaria escuela es una de las más conocidas, especialmente por sus maestros Yagyu Munenori y Yagyu Jubei. Su precepto principal es *muévete con la mente a fin de moverte con el cuerpo*. ***(1 Acción)*** Suma tu MEN a tus tiradas de Ataque o a tus tiradas de Daño. Si estás en Combate a la Ofensiva, súmala a ambos.

**Sakki:** Esta palabra significa sed de sangre y representa la forma en la que un verdadero Samurai se enfrenta al momento de la verdad, entre la vida y la muerte.

*** Kashima Shinto Ryu.** ***(1PF)*** Suma tu FUE al total de Daño, tu RES a tu Armadura y tus REF a tu Ini hasta final de asalto.

*** Tenshin Shoden Ryu:** ***(1PF)*** Pasa a Combate a la Ofensiva. Si tu oponente falla una PR MEN15, ignora el Aguante de tu oponente. Pasa a Combate a la Defeniva. Si tu oponente falla una PR MEN15, mejora tu Aguante en 2.

*** Yagyu Shinkage Ryu:** ***(2PF)*** Al principio del combate, puedes intentar leer el Ki asesino de tu oponente. Haz una PR MEN con una dificultad igual VOLx5 de tu oponente. Si lo logras, podrás anticipar sus acciones en combate y ganarás +1D a tu Pozo, elevas a 20 lo necesario para hacerte Contras y si posees Oposición se considerará Acción Pasiva. Todos estos bonos aplicarán durante toda la escena contra ese oponente.

**TABLA: GUADAÑAS**
**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Guadaña.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | La Hora de la Cosecha | Potencia Física |
| Favorito | Remolino Sangriento | Mejora Defensiva |
| | Segador Siniestro | Ofensiva |

**La Hora de la Cosecha:** Las guadañas pueden ser empleadas para hacer amplios arcos al atacar , lo cual es muy útil a la hora de enfrentarse a grupos de Esbirros, que caen como la mies en la cosecha.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Contra Esbirros, retira tus dados tirados de daño para eliminar tantos puntos de Élite como la cantidad de dados retirados.

**Remolino Sangriento:** Las guadañas pueden utilizarse defensivamente como las lanzas, utilizando su fuerza centrífuga para provocar terribles heridas y a la vez desviar los ataques de los enemigos.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** El Parámetro Circular no reduce el daño y suma +2 a la PR de Hemorragia. Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

**Segador Siniestro:** La imagen de la muerte portando su guadaña está tan establecida en el subconsciente colectivo que ver a un adversario con una de estas armas resulta cuanto menos bastante intranquilizador. Así, haciendo una demostración de ferocidad, intimida a los oponentes.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** Si tu oponente no posee Frialdad 50, pierde -10PDA y PDD. Puedes sustituir la Frialdad exigida por la mitad de tu puntuación en Intimidar. / *Segador Siniestro* funciona con todos los oponentes en un radio de 5m y además provoca Miedo+ durante este asalto.



### Tabla: Hachas

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Hacha.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Brutalidad | Ofensiva |
| Favorito | Descuartizar | Pot. Física |
| | Hender | Ofensiva |

**Brutalidad:** Las hachas han sido creadas para trocear. No es necesario utilizarlas con habilidad, solo cortar, rajar, amputar y despedazar con despreocupación y no tener miedo a salpicarse de sangre. Quien quiera un estilo de lucha elegante, no elegirá una de estas armas; lo hará quien quiera matar de manera brutal a sus oponentes.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +2 al total de Daño y a las dificultades de las PR de Hemorragia y Desmembrar.

**Descuartizar:** Mediante interminables horas de entrenamiento, intercaladas con un severo programa de ejercicios, el personaje aprende a manejar el arma con una brutalidad inigualable, aumentando el daño provocado con cada golpe. Esto se magnifica al elegir enormes hachas a dos manos, convirtiéndolas en terroríficas herramientas de muerte atroz.

**Efecto: (1 Acción)** +FUE al total de Daño. A 2 Manos, +FUE y +RES al total de Daño.

**Hender:** Originalmente, las hachas eran temidas por su tremenda capacidad para atravesar las armaduras, que eran inútiles contra un tipo de arma que provocaba unos daños tan masivos, pues empleaba todo su peso para aumentar la potencia del golpe.

**Efecto:** ***(1PF)*** Ignora la Armadura y 1 punto de Aguante del oponente.

### Tabla: Lanzas

**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: lanza.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Dragón Volador | Ofensiva |
| Favorito | Ensartar | Destreza |
| | Girar el Arma | Mejora Defensiva |

**Dragón Volador:** La lanza se caracteriza por su extensión como los bastones y el uso de la inercia para potenciar su penetración. Combinando en un estilo las estocadas de la punta y los golpes de la vara, siempre en movimiento como un Dragón Volador, hace muy difícil defenderse de sus ataques.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Si el oponente posee un arma más corta sumas un +10PDA y no puede afectarte con Circular.

**Ensartar:** La longitud de las lanzas las hace sumamente versátiles. Disponen de muchas de las ventajas de los bastones, aunque su uso es siempre más ofensivo, puesto que son un arma diseñada para el ataque. Una de las maniobras más temibles del lancero es utilizar el arma para desviar la del oponente y limitar sus movimientos, efectuando un ataque sesgado que rompe la guardia del enemigo a la vez que se dirige infaliblemente a su zona desprotegida, atravesándolo sin piedad ni miramientos.

**Efecto: (1PF)** Suma +10 Ini. Si ganas la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe e ignoras toda la armadura parcial de tu oponente. Si tu oponente falla una PR MEN15, +0L1 y -1 a su Aguante.

**Girar el Arma:** Uno de los usos que comparten las lanzas con los bastones es el girarlas a gran velocidad, utilizando su fuerza centrífuga para desviar los ataques de los enemigos como si se erigiese un muro entre ellos y el personaje.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

### Tabla: Látigos y Cadenas

**Requisitos:** Combate Armado 50, Arma: látigo, cadena o tentáculo.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Cola de Tres Bestias | Ofensiva |
| Favorito | El Sabio Aguarda su Momento | Contra |
| | La Cola del Mono | Destreza |

**Cola de Tres Bestias:** Estas armas son tan flexibles que bloquearlas es muy difícil. Si quien las maneja domina esta maniobra, hacerlo pasa a ser casi imposible, dado que pueden anticipar la parada y usar la flexibilidad del arma para superarla o usarla como punto de apoyo para atacar en ángulo. Incluso si la defensa es exitosa, el arma queda bloqueada.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Contra adversarios que bloquean, reduces su PDD en -10. Si tu oponente logra bloquearte, puedes atrapar su arma y provocaros a ambos -1D a vuestros respectivos Pozos hasta que la liberes o logre golpearte. También permite utilizar un ataque para recoger un objeto o usar el arma para engancharse a un saliente y descolgarse. El sombrero es optativo.

**El Sabio Aguarda su Momento:** Los látigos y cadenas permiten a su usuario mantener la distancia sobre sus oponentes, jugando con ella para mantenerlos a raya a base de rápidos movimientos circulares y violentos chasquidos.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Si logras una defensa, ganas +1D al ataque para tu contra. Si ya has atacado, ganas +1D de Ini contra tu oponente en el siguiente asalto.

**La Cola del Mono:** Con esta técnica, el personaje es capaz de utilizar el arma para hacer desarmar o apresar a su adversario.

**Efecto:** ***(1PF)*** Elimina el penalizador al usar los Parámetros Presa o Desarmar, dando igual que el oponente bloquee o esquive.

### Tabla: A Dos Manos

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo 100, Arma: A dos manos, incluyendo bastones y lanzas (estas últimas solo pueden adquirir el primer nivel).

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Aplastar | Potencia Física |
| Dos Manos | Oscilación | Ofensiva |
| | Vanguardia | Fluir |

**Dos Manos:** Las armas a dos manos permiten al personaje aprovechar al máximo el daño que causa gracias a su fuerza física.

**Efecto:** Aumenta en +1L0 al daño del arma.

**Aplastar:** El uso de armas a Dos Manos se basa en la potencia de los ataques, más que en la habilidad o en la precisión. Un golpe lo suficientemente poderoso provocará tal cantidad de daño que, incluso sin ir dirigido a un punto vital, es muy probable que sea tan mortífero como un ataque certero. Después de todo, entre una persona con una estocada en el ojo y otra partida por la mitad, la diferencia es simplemente estética; en ambos casos, el resultado es un cadáver.

**Efecto:** ***(1PF)*** Reduces en 2 el Aguante de tu oponente.

**Oscilación:** Esta maniobra utiliza golpes tan brutales que aplican todo el peso y la inercia del arma en una dirección con un efecto devastador, para describir arcos a su alrededor y atacar a los enemigos adyacentes. Al especializarse en Oscilación, el personaje será capaz de arrasar a todos sus adversarios con la potencia de sus ataques.

**Efecto:** ***(1PF)*** Al combatir con Esbirros puedes retirar tus dados de daño y acabar con tantos puntos de Élite de Esbirros como dados retirados.

**Vanguardia:** Los personajes con armas de dos manos suelen ser los primeros en cargar contra las líneas enemigas. Por eso se entrenan para ser tropas de choque, estando preparados para matar o morir en cualquier momento.

**Efecto:** ***(1PF)*** +1 al Aguante hasta el final de asalto.

### Tabla: Combate Acrobático

**Requisitos:** Combate Armado 100. Bastón, Látigo, Cadena, Lanza o Esgrima.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Alcance | Velocidad |
| Acrobacias | Destreza Verdadera | Ofensiva |
| | Rey Mono | Destreza |

**Acrobacias:** Esta maniobra está enfocada a aprovechar al máximo la libertad dinámica y la distancia que proporcionan las armas requeridas para este estilo, para oponer la energía de sus movimientos a los ataques de los oponentes.

**Efecto:** Puedes levantarte como Acción Pasiva con una tirada Normal de Atletismo. Si posees 100% o más, no necesitarás tirar. Suma +1 a todas tus Armaduras por cada 100 puntos en Atletismo.

**Alcance:** El uso de los látigos y las cadenas requiere de una amplia maestría para poder beneficiarse por completo de sus ventajas, ya que aunque no son las armas más ofensivas del repertorio, sí que proporcionan una superioridad en combate gracias a su alcance.

**Efecto: (1PF)** Suma +10 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Si tu oponente logra defenderse, no podrá hacerte Contras.

**Destreza Verdadera:** El legendario estilo de esgrima que desarrollaron los grandes maestros españoles del Renacimiento, basado en las matemáticas. Todo movimiento en combate es susceptible de ser calculado, ya que a cada paso le sigue una acometida, debido a las limitaciones de cada estilo y cada arma.

**Efecto:** ***(1PF/2PF)*** Al principio del combate, puedes analizar el Estilo de tu oponente. Haz una PR MEN con una dificultad igual a su PDD/10. Si lo logras, podrás anticipar sus acciones en combate y ganarás +1D a tu Pozo, sumarás +5 a la dificultad de la PR de Riposte y si posees Oposición se considerará Acción Pasiva. Todos estos bonos aplicarán durante toda la escena contra ese oponente. Si el gasto es de 2PF aplicará contra todos los oponentes.

**Rey Mono:** Mediante cientos de horas de entrenamiento, un maestro marcial es capaz de coordinar su destreza manual con sus movimientos acrobáticos, de tal forma que es casi imposible decir donde acaba el hombre y donde empieza el arma.

**Efecto:** ***(2PF)*** +1 Acción con Lanzas o Bastones durante toda la escena.

### Tabla: Dos Armas

**Requisitos:** Cuerpo a Cuerpo/Combate Armado 100, Arma: dos favoritas.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Ataques Dobles | Ofensiva |
| Ambidiestro | Dos Armas | Defensa |
| | Parada y Contra | Contra |

**Ambidiestro:** El continuo entrenamiento en el manejo de dos armas sirve para eliminar, con el tiempo, las dificultades de utilizar la mano zurda para combatir. Esta maniobra es muy interesante ya que es idéntica a la técnica del mismo nombre de armas de fuego, con lo que puede llevarse un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una de fuego en la otra, y así disponer de las ventajas de ambas en lo relativo a parada y alcance.

**Efecto:** Elimina el penalizador de mano zurda y proporciona +1 al total de Acción.

**Dos Armas:** Un personaje puede entrenarse en el uso de dos armas en combate, aunque el estilo puede variar entre usar dos armas diferentes o dos iguales. Elige cuál de los siguientes efectos es tu estilo de dos armas.

**Efecto (Iguales):** ***(Posición de Combate)*** Suma +5PDA o +5PDD a tu elección cada asalto. Si tu oponente usa una sola arma de una o dos manos, aplica ambos.

**Efecto (Distintas):** ***(Posición de Combate)*** Suma +5PDA o +5PDD a tu elección cada asalto. Puedes usar los Parámetros de ambas armas sin aplicar penalizador y elegir el MOD de una de ellas.

**Ataques Dobles:** Al utilizar dos armas, un combatiente puede encadenar sus ataques con una increíble efectividad, ya que no es tan sencillo prever los ataques de un solo arma a hacerlo con dos a la vez, por lo que son ataques mucho más difíciles de evitar.

**Efecto:** ***(1PF)*** +10PDA y +10PDD. +1D al Pozo.

**Parada y Contra:** El uso de dos armas de forma defensiva permite utilizar una serie de movimientos tanto ofensivos como defensivos, siendo la Parada y Contra uno de los más interesantes. Así, cuando un enemigo ataca con su arma, es posible detenerla con una de las dos que esgrime el personaje y usar la otra para atravesarlo en una rápida estocada.

**Efecto:** ***(1PF)*** Reduces en 10 puntos el efecto necesario para efectuar una Contra. +0L1 al daño en Contra.

## Tablas de Combate a Distancia

### Tabla: Arcos y Ballestas

**Requisitos:** Armas de Fuego 50 (REF o MEN), Arma: Arco o Ballesta.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Arco y Carcaj | Mejora Defensiva |
| Favorito | Flecha y Diana | Puntería |
| | Ojo y Mano | Certero |

**Arco y Carcaj:** Mediante la práctica, el personaje es capaz de aumentar el ritmo con el que extrae las flechas, reduciendo a Acción Pasiva lo necesario para recargar con otro proyectil del carcaj.

**Efecto:** **(*Posición de Combate)*** Reduce el coste de Recarga a 1 Acción Pasiva.

**Flecha y Diana:** Los personajes versados en esta técnica se especializan en aprovechar el tiempo para apuntar y disparar en el momento más apropiado para acabar con sus víctimas de un disparo.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Si el disparo es por sorpresa, incrementa el bono hasta +10 al Efecto de la tirada de Ataque y se considera *Agravante*.

**Ojo y Mano:** Los arcos y ballestas son armas muy versátiles y equilibradas, lo que hace que aquellos que las utilizan puedan apuntar con facilidad si poseen un pulso firme y una mente fría.

**Efecto:** ***(1PF)*** +Frialdad/10 a la PDA. +0L1.

*Ilustrado por © Sachsen*

### Tabla: Armas Arrojadizas

**Requisitos:** Arrojadizas 50 (FUE o REF), Arma: arrojadiza.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Dispersión | Pot.Muscular/Destreza |
| Favorito | Doble Lanzamiento | Certero |
| | Trayectoria | Puntería |

**Dispersión:** El atacante utiliza una cantidad mayor de proyectiles de pequeño tamaño (normalmente shuriken o kunai) para asegurarse de acertar a su objetivo. Debe tenerse en cuenta que un mayor uso de proyectiles requiere una mayor reserva de los mismos. Esta maniobra es particularmente útil con arrojadizas pequeñas.

**Efecto: (1PF)** Lanza 4 proyectiles por ataque. +0L1 al daño causado. Las recargas cuestan 1 Acción Pasiva.

**Doble Lanzamiento:** Utilizar ambas manos a un tiempo, un personaje puede aumentar la cantidad de ataques.

**Efecto: *(Posición de Combate)*** Permite recargar la misma cantidad de armas con las dos manos por una sola Acción Activa e ignorar el penalizador por usar la mano zurda con arrojadizas.

**Trayectoria:** Como ocurre con las armas de fuego y los proyectiles, los blancos móviles provocan graves penalizaciones a los atacantes a distancia, por lo que es natural practicar algunos tipos de maniobras para reducir en lo posible esta desventaja. Para ello, se aprende a calcular la velocidad de los objetivos y potenciar la puntería, anticipándose así a su trayectoria, lo que es especialmente efectivo contra adversarios rápidos.

**Efecto: *(1 Acción)*** Elimina 10 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

### Tabla: Armas de Fuego (Dos Pistolas)

**Requisitos:** Arma de Fuego 50 (REF), Arma: de fuego.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Disparo Doble | Certero |
| Favorito | Fuego Automático | Puntería |
| | Lluvia de Plomo | Acción |

**Disparo Doble:** Esta técnica es la natural evolución del Desperado y requiere dos armas de una gran cadencia. Básicamente, el tirador aprende a disparar balas gemelas con sus armas durante la misma acción, mejorando el Parámetro Desperado.

**Efecto: *(Posición de Combate)*** Permite disparar ambas armas con cada Parámetro Combo. recargar ambas por una sola Acción Activa e ignorar el penalizador por usar la mano zurda con armas de fuego.

**Fuego Automático:** Esta técnica es muy útil para personajes con pocas acciones o que prefieran disponer de un ataque de armas de fuego extremadamente potente, ya que permite disparar dos armas de fuego automáticas y doblar los beneficios del fuego automático. El único problema es que cubre la cadencia de ambas armas, con lo que el personaje no podrá disparar más en el mismo asalto, ni siquiera cambiando de armas, ya que una ráfaga completa obliga a mantener el fuego todo el asalto.

**Efecto: *(1 Acción)*** Dobla los beneficios del fuego automático y vacía ambas armas. No acumula con Desperado.

**Lluvia de Plomo:** Disparando a gran velocidad, el personaje puede coser a balazos a más de un objetivo dentro de un área.

**Efecto: *(1PF)*** Puedes afectar con tus disparos a tantos oponentes dentro de un área de 1 metro de radio como la mitad de balas disparadas. Si en el área hay algún aliado y fallas, hay 5 probabilidades en 1D de que él reciba el mismo daño que las víctimas. A la hora de contar el daño que causas a tus oponentes, redúcelo en -1L1. No puede ser utilizado con Fuego Automático.

### Tabla: Armas de Fuego (Precisión)

**Requisitos:** Arma de Fuego 50 (MEN), Arma: de fuego o proyectil.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Blanco Móvil | Reducción Ofensiva |
| Favorito | Sniper | Certero |
| | Tiro de Precisión | Puntería |

**Blanco Móvil:** Un tirador de precisión no llena el aire de balas, sino que procura eliminar a sus objetivos con un solo disparo, debido a que sus armas poseen una cadencia muy limitada, por lo que sus técnicas intentan compensar esa carencia mediante un entrenamiento que utiliza la normalmente alta percepción de este tipo de atacantes para calcular la velocidad de sus objetivos y potenciar su puntería.

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

**Sniper:** La técnica de Sniper o francotirador es la base del adiestramiento de los asesinos a sueldo. Este entrenamiento mejora notablemente la capacidad de precisión del tirador.

**Efecto: *(1 Acción)*** Si el disparo es por sorpresa, incrementa el bono hasta +10 al Efecto de la tirada de Ataque y se considera *Agravante*.

**Tiro de Precisión:** En los tiroteos, una de las acciones más comunes es tomar cobertura para evitar ser alcanzado por los disparos de los oponentes. Por eso, un tirador astuto se entrenará en precisión, aprendiendo a mantener su atención y dominando sus reflejos para mejorar su percepción, pudiendo así acertar a sus oponentes por pequeña que sea la línea de visión de que disponga.

**Efecto: *(1PF)*** Anula los efectos de la cobertura del oponente y suma +0L1 al daño.

### Tabla: Armas Pesadas

**Requisitos:** Armas Pesadas 50 (FUE), Arma: pesada.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Acribillar | Reducción Ofensiva |
| Favorito | Estabilidad | Certero |
| | Fuego de Cobertura | Puntería |

**Acribillar:** Esta maniobra se utiliza con armas pesadas capaces de disparar en fuego automático. Al concentrar el fuego en un solo objetivo, optimiza increíblemente su efectividad, acertando más por la concentración de balas que por la puntería del atacante.

**Efecto: *(1 Acción)*** Suma +10PDA extra a Fuego Automático al concentrar el fuego en un solo oponente.

**Estabilidad:** Esta maniobra representa la capacidad de un personaje con fuerza sobrenatural para soportar el brutal retroceso de este tipo de armas, pudiendo disparar sin perjudicar su puntería. Sin Estabilidad, cualquier intento de utilizar armas pesadas sin emplazar provoca un -20 a la PDA.

**Efecto: *(Posición de Combate)*** Elimina el penalizador de las armas pesadas no emplazadas.

**Fuego de Cobertura:** Esta técnica permite al personaje crear una lluvia de balas sobre una zona, obligando a uno o más objetivos a permanecer en su posición, normalmente para impedir que puedan avanzar contra alguien o dispararle.

**Efecto: *(1PF)*** Pone bajo fuego de cobertura una zona de 3 metros de radio. Cualquier oponente que quiera pasar por esa zona o permanezca en ella sin estar en Cobertura Completa (sin atacar) deberá hacer una PR REF5 incrementada en la PDA/10 del personaje o recibirá el daño base del arma.

### Tabla: Arma Sobrenatural

**Requisitos:** Arma Sobrenatural 50, Arma: Poder a distancia.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Blanco Móvil | Reducción Ofensiva |
| Favorito | Disparo Preciso | Puntería |
| | Rayo Mortal | Pot.Sobrenatural |

**Blanco Móvil:** Dado que el usuario de ataques sobrenaturales a distancia tiene una limitada cadencia, sus técnicas intentan compensar esa carencia. La primera de ellas, Blanco Móvil, es un entrenamiento que utiliza la normalmente alta percepción de este tipo de atacantes para calcular la velocidad de sus objetivos y potenciar su puntería

**Efecto: (*Posición de Combate)*** Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

**Disparo Preciso:** En los combates a distancia, una de las acciones más comunes es tomar cobertura, para evitar ser alcanzado por los disparos de los oponentes. Es por eso que la segunda técnica de Arma Sobrenatural se centra en la precisión, para poder mejorar su percepción espacial y poder acertar a sus oponentes por pequeña que sea la línea de visión de que disponga.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Anula la mitad de los efectos de la cobertura del oponente.

**Rayo Mortal:** La última técnica de Ataque Sobrenatural es el clásico entrenamiento en puntería, basado en horas y horas de práctica, para obtener una ambivalente bonificación que siempre es útil en cualquier situación, ya sea para enemigos rápidos, cualquier clase de penalización o simplemente para atacar con una mayor efectividad.

**Efecto:** Elige una de las siguientes maniobras al adquirir este rango. ***(1PF)*** Ignora 2 puntos de Aguante de la víctima. ***(1PF)*** +5 a la dificultad de las PR elementales del ataque. ***(1PF)*** El ataque provoca un Derribo PR FUE/REF20.

**TABLA: ARMA SOBRENATURAL (Kidou/Madou)**

**Requisitos:** Arma Sobrenatural 50, Arma: Hechizos.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Blanco Móvil | Puntería |
| Favorito Kidou (pág 152) | Disparo Preciso | Pot.Sobrenatural |
| | Escudos Hechiceros | Defensa |

**Blanco Móvil:** Al igual que los usuarios de armas de fuego o de poderes sobrenaturales, los hechiceros suelen tener graves problemas contra aquellos oponentes extremadamente rápidos, por lo que muchos practican la forma de contrarrestarla.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

**Disparo Preciso:** Al igual que a los usuarios de armas de fuego o de poderes sobrenaturales, la cobertura provoca graves problemas a los hechiceros, por lo que muchos practican la forma de contrarrestar las penalizaciones que les causan.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Anula la mitad de los efectos de la cobertura del oponente.

**Escudos Hechiceros:** Los hechiceros suelen defenderse usando conjuros que traen a la existencia escudos sobrenaturales.

**Efecto:** Elige una de las siguientes maniobras al adquirir este rango. ***(1PF)*** +6 a todas las Armaduras y +1 a tus PR usando un escudo hasta final de asalto. ***(1PF)*** Sobrecargas el escudo que se expande en el momento del ataque, permitiéndote defenderte a ti y todos a un metro detrás de ti. +1D a la defensa para ello.

**TABLA: ACCIONES DE DISPARO**

**Requisitos:** Armas de Fuego, Pesadas o Arrojadizas 40, Arma: de fuego, proyectil o arrojadiza.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Disparo en Movimiento | Reducción Ofensiva |
| Recarga Rápida | Disparo Rápido | Velocidad |
| | Tomar Cobertura | Reducción Defensiva |

**Recarga Rápida:** No hay nada más molesto que tener que recargar en mitad de un combate. Esto resulta especialmente perjudicial para los personajes que poseen una alta cadencia de disparo y que, por tanto, se encuentran con sus cargadores vacíos de continuo. Por eso, muchos expertos en armas de fuego dedican parte de su entrenamiento a aprender a liberar el arma del cargador vacío y colocar uno lleno en un solo movimiento.

**Efecto:** Reduce la recarga a 2 Acciones Pasivas o 1 Acción Pasiva si el personaje no usa su Paso este asalto.

**Disparo en Movimiento:** Cuando un personaje se mueve rápidamente, sufre una penalización según su desplazamiento, lo cual es algo francamente terrible si vas a utilizar armas de fuego o proyectiles. Un personaje entrenado en la técnica de Disparo en Movimiento habrá aprendido a compensar el efecto del movimiento sobre su puntería, eliminando las penalizaciones por moverse durante la ronda de disparo. De esta forma, podrá evadir el cuerpo a cuerpo y defenderse con mucha efectividad.

**Efecto:** ***(1PF)*** Anula los penalizadores por movimiento propio.

**Disparo Rápido:** En los duelos a pistola, cuando tu vida depende de que seas capaz de acabar con tu adversario, es muy importante quién dispara primero. Al centrar toda la atención en apuntar y disparar en el mismo movimiento, un personaje puede coser a tiros a sus enemigos antes de que estos sean capaces de responder al fuego.

**Efecto:** ***(1PF)*** +5 Ini, pudiendo arrebatar el Primer Golpe a tu adversario. Si lo haces, pierde 1D a su defensa.

**Tomar Cobertura:** Se llama así a aprovechar los obstáculos para bloquear la línea de tiro de los oponentes, reduciendo la parte del cuerpo que se deja expuesta y saliendo de la misma lo justo para efectuar los disparos propios.

**Efecto: (1PF)** -1D al ataque de todos tus oponentes a distancia al tomar cobertura. Eleva tu Aguante en +1.



*Ilustrado por © Khanshin*

## TABLAS DE ENTRENAMIENTOS DE COMBATE

**TABLA: DEFENSA**

**Requisitos:** Habilidad de combate 50.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Cortar Explosión | Mejora Defensiva |
| Defensa Desesperada | Ponerse a Cubierto | Defensa |
| | Rodar con el Golpe | Fluir |

**Defensa Desesperada:** Utilizando esta posición de combate, un personaje enfoca todas sus energías en esquivar algunos de los ataques que reciba en ese asalto. Mientras se utiliza Defensa Desesperada no puede utilizarse ninguna otra técnica en el mismo asalto, ni hacer ataques, y mucho menos contraataques, ni activar nuevos poderes ni hechizos.

**Efecto:** ***(Posición de Combate/ Acciones Variables)*** +1 Aguante (límite 6), +1D a las PR y +5PDD por Acción Activa contra un oponente. Es posible usar diferentes Acciones para defenderse de varios oponentes. Debe de ser declarada al principio del asalto y todo el Pozo pasará a la tirada de Defensa durante el mismo.

**Cortar Explosión:** Una de las formas de ataque más peligrosas son los efectos de ataque en área, ya sean por ataques sobrenaturales o por explosiones. No solo causan daño a las criaturas en una zona determinada, sino que además provocan una penalización a la defensa, lo que hace mucho más difícil evadir sus efectos. Un personaje entrenado en la maniobra de Cortar Explosión comprende perfectamente la naturaleza de los ataques en área y podrá utilizar sus capacidades físicas con una mayor efectividad para enfrentarse a ellos, utilizando sus habilidades sobrehumanas para crear un vacío que desvíe la onda expansiva. Si hay algún personaje detrás del ejecutante, se verá protegido del ataque si el bloqueo es exitoso.

**Efecto:(1PF)** Elimina la penalización de -1D contra área de Efecto y protege a los personajes tras él en un bloqueo exitoso.

**Ponerse a Cubierto:** Los tiradores deben defenderse siempre esquivando, lo cual les provoca penalizadores diversos. Contra oponentes en cuerpo a cuerpo, no pueden hacer nada excepto esquivar, pero contra oponentes a distancia pueden aprovechar las coberturas a su alcance para disparar y ponerse a cubierto tras ellas.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Puede defenderse contra ataques a distancia sin penalizador de tipo alguno siempre que disponga de una cobertura. Esto anula cualquier bono a la defensa que proporcione la cobertura.

**Rodar con el Golpe:** Hay combatientes que se entrenan para procurar que, en caso de ser incapaces de defenderse con efectividad, al menos la herida no sea tan peligrosa, moviéndose con el impacto y reduciendo parcialmente el daño recibido.

**Efecto: (1PF)** Reduce los daños de una agresión en -1L1.

### Tabla: Entrenamiento Defensivo

**Requisitos:** Una Tabla de Combate. No poseer la Tabla: Entren. Ofensivo.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Energía Física | Endurecimiento |
| Oposición | Guardia | Fluir |
| | Huesos Inquebrantables | Recuperación |

**Oposición:** Los personajes que dominan la maniobra de Oposición son especialmente hábiles en analizar la técnica de sus enemigos y localizar los defectos de sus ataques, pudiendo anular ciertos parámetros de sus combos. Usando esta técnica, el arsenal de los oponentes se reducirá sensiblemente. Proporciona al personaje el parámetro de combo Oposición.

**Efecto:** Proporciona el parámetro Oposición.

**Energía Física:** Mediante un duro entrenamiento físico y muchos combates de entrenamiento, un personaje es capaz de sacar fuerzas de flaqueza en los combates, aguantando más castigo de lo que sería capaz alguien con una menor preparación. Una vez ha dominado esta técnica, un combatiente gana una bonificación a su Base de PG de +1.

**Efecto:** +1 a Base de PG.

**Guardia:** Al igual que se puede detener un ataque o esquivarlo completamente, hay combatientes que se entrenan para procurar que, en caso de ser incapaces de defenderse con efectividad, al menos la herida no sea tan peligrosa. Así pues, aprenden a ofrecer un menor blanco a su rival, moviéndose con él y dejando menos desguarnecidos sus puntos vitales, adoptando una pose de combate característica.

**Efecto:** +2 a la Tabla de Aguante.

**Huesos Inquebrantables:** Los huesos del personaje han sido fortalecidos durante su entrenamiento, por lo que aguantan mejor los golpes recibidos, reduciendo las posibilidades de que sean partidos, cortados o arrancados.

**Efecto:** Otorga un +1 a PR contra Desmembrar y Heridas Graves.

### Tabla: Entrenamiento Espiritual

**Requisitos:** Desarrollo Sobrenatural 25.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Imperturbable | Poder Arcano |
| Recuperación | Ingobernable | Reducción Defensiva |
| | Obstinación | Recuperación |

**Recuperación:** Mediante el dominio de ciertas técnicas de meditación y la recitación de mantras, el personaje es capaz de serenar su espíritu e implementarlo de forma sensible.

**Efecto:** Incrementa en +3 la recuperación natural de Poder.

**Imperturbable:** La mente del personaje está entrenada para actuar mediante la fría lógica, ignorando las distracciones, los estímulos externos y el miedo, por lo que le resulta mucho más fácil sustraerse a sus efectos.

**Efecto:** Bono de +20 a la habilidad de Frialdad.

**Ingobernable:** La personalidad del personaje es tan poderosa que imposibilita gravemente cualquier intento de influir sobrenaturalmente en su comportamiento. Aquellos que intenten controlarlo se encontrarán con una fuerte resistencia, que se opondrá frontalmente a sus esfuerzos.

**Efecto:** Bono de +20 a la habilidad de Fuerza de Voluntad.

**Obstinación:** El personaje es muy testarudo, y esto le ha ayudado a mejorar su resistencia mental, incrementando la fuerza de su voluntad de una forma excepcional. Afectarle con poderes o hechizos mentales es muy difícil.

**Efecto:(1PF)** +5 a las PR contra controles.

### Tabla: Entrenamiento Físico

**Requisitos:** Cualquier habilidad de combate.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Fortalecimiento | Endurecimiento |
| Acción | Vitalidad | Recuperación |
| | Resistente | Reducción Ofensiva |

**Acción:** Mediante el entrenamiento físico y la práctica, el personaje es capaz de mejorar sus capacidades tanto de movimiento, como de ataque y defensa, siendo capaz de actuar de una forma más veloz y coordinada.

**Efecto:** Proporciona el Entrenamiento y el Parámetro Acción.

**Fortalecimiento:** A veces, las peleas no las gana el combatiente más hábil, sino el que más aguanta. Esta técnica consiste en habituar al cuerpo a recibir impactos, generalmente mediante combates de entrenamiento y diversas formas de ejercicio. Esto convierte a un personaje común en un tipo curtido, capaz de resistir impactos acusándolos mucho menos que un luchador ordinario.

**Efecto:** +1 a Base de PG.

**Vitalidad:** La vida sana y el ejercicio mejoran tanto las condiciones del cuerpo como la resistencia en general de un personaje. Este entrenamiento consiste en acostumbrar al cuerpo a efectuar esfuerzos de tal forma que, a medio plazo, los esfuerzos más extenuantes se hacen llevaderos.

**Efecto:** Bono +20 a la Habilidad de Vigor.

**Resistente:** El dolor es un estado mental y, a través de una preparación adecuada, puede ser derrotado. Este entrenamiento consiste en acostumbrar al cuerpo a resistir el dolor de tal forma que, a medio plazo, el shock se convierte en algo menos traumático.

**Efecto:** Bono +20 a la Habilidad de Resistencia Física.

### Tabla: Entrenamiento Ofensivo

**Requisitos:** Una Tabla de Combate. No poseer la Tabla: Entren. Defensivo.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Agresividad | Ofensiva |
| Apertura | Impacto Preciso | Infatigable |
| | La Ira Guía mi Mano | Ofensiva/Puntería |

**Apertura:** Los personajes que dominan la técnica de Apertura son especialmente hábiles en localizar los defectos en la guardia de sus oponentes, ya sea haciendo un movimiento engañoso que les permite aprovecharlos o provocándolos para que pierdan la concentración.

**Efecto:** Proporciona el parámetro Apertura.

**Agresividad:** Consiste en incrementar la habilidad ofensiva a costa de descuidar la defensa. El personaje será mucho más efectivo a la hora de acabar con sus oponentes, pero su estilo de combate estará totalmente centrado en el ataque.

**Efecto:** +5 PDA en Combate a la Ofensiva o Ataque Total.

**Impacto Preciso:** Mediante esta maniobra, el personaje concentra la potencia de su ataque en un solo punto, asegurando un daño más preciso.

**Efecto:** En Combate a la Ofensiva reduces en -1 el Aguante de tu oponente.

**La Ira Guía mi Mano:** Una vez empieza un combate, el personaje concentra todas sus energías en matar a su adversario de forma despiadada.

**Efecto:** Cuando combates a la Ofensiva,+2 al total de Daño.

#### Tabla: Entrenamiento Sobrenatural

**Requisitos:** Cualquier capacidad sobrenatural.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Defensa Sobrenatural | Mejora Defensiva |
| Poder Arcano | Reservas de Poder | Potencia Sobrenatural |
| | Voluntad de Hierro | Reducción Defensiva |

**Poder Arcano:** Mediante el continuo perfeccionamiento de las habilidades sobrenaturales, el personaje es capaz de desarrollar su capacidad de acceso a su energía sobrenatural, extendiendo sus reservas de poder sensiblemente. Los Onmyoji consideran este entrenamiento como una premisa básica para sobrevivir a sus enfrentamientos con los Akuma.

**Efecto:** Permite adquirir el Entrenamiento Poder Arcano

**Defensa Sobrenatural:** Algunos personajes son capaces de crear escudos de fuerza con los que defenderse de sus oponentes mediante su habilidad de Ataque Sobrenatural. Por lo tanto es lógico que, a través del entrenamiento, uno de estos individuos pueda ser capaz de mejorar sus habilidades defensivas, afinando su velocidad de reacción al máximo.

**Efecto: (1PF)** El personaje puede activar un poder que genere Escudos Sobrenaturales como Acción Reactiva. Dicho poder no podrá ser utilizado de forma ofensiva hasta que se active de forma normal.

**Reservas de Poder:** El personaje ha aprendido a utilizar su energía vital como batería para su energía mística. Podrá utilizar su Alma como Poder, recuperándola a razón de 1 punto diario. Una técnica muy debilitante que solo deberá ser usada como último recurso.

**Efecto:** Permite utilizar el Alma como Poder Akuma, Bioenergía o Ki. Cada punto sacrificado proporciona VOL puntos de Poder.

**Voluntad de Hierro:** Este entrenamiento consiste en utilizar técnicas de meditación para ser capaz de serenar la mente y el espíritu, incrementando la capacidad de enfocar la voluntad. De esta forma, es posible controlar mejor al Akuma o el Shikigami en el caso de que se pierda el control.

**Efecto:** El valor de la VOL del personaje se considera un punto mayor a la hora de recuperar el control.

#### Tabla: Equipamiento

**Requisitos:** Cualquier habilidad de combate.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Adiestrado | Llevar Armadura |
| Inventario | Recursos | Acción |
| | Supervivencia | Recuperación |

**Inventario:** Un personaje especializado en esta técnica reduce a Acción Pasiva el acceder a sus bolsillos o equipamiento en un combate. Esto no es acumulativo con técnicas de Recarga.

**Efecto:** Reduce a Acción Pasiva el acceso al inventario.

**Adiestrado:** El personaje estará acostumbrado a llevar cargas que limiten su libertad de movimiento, como las Armaduras artificiales.

**Efecto:** Reduce en -5 los penalizadores de Armaduras a las Habilidades.

**Recursos:** Un personaje con esta técnica tiene siempre un último recurso. Podrá declarar una vez por partida que lleva algo encima que puede necesitar, siempre que sea algo de muy reducido tamaño (una bala, una ganzúa, un estilete, una horquilla…) incluso si le han registrado previamente. Quizá sea cosa de su afición a la prestidigitación o no, pero no le gusta compartir este secreto con nadie.

**Efecto:** Dispone de un último recurso una vez por partida.

**Supervivencia:** Un personaje entrenado sabe como encontrar alimentos en entornos hostiles, además de conocer los métodos de Primeros Auxilios, pudiendo efectuarlos con una gran efectividad.

**Efecto:** Bono +20 a la habilidad de Con. Supervivencia y +10 al efecto de su tirada para efectuar Primeros Auxilios.

## Tablas Avanzadas de Combate

Las Tablas Avanzadas de Combate definen la diferencia entre un buen luchador y un maestro. Un personaje podrá adquirir las Tablas Avanzadas que pueda permitirse, pero únicamente una Tabla Final, sea cual sea.

#### Tabla: Ataque Avanzado

**Requisitos:** Una tabla de combate o arma completada. Habilidad 150+ (200+ si posee la tabla de Defensa Avanzada).

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Arma Favorita | +1 |
| Ataque Avanzado | Ofensiva Mejorada | +1 |
| | Velocidad Mejorada | +1 |

**Ataque Avanzado:** Mejora el Combate a la Ofensiva, aumentando las posibilidades de la tirada de Ataque. Proporciona el Parámetro Activable Ofensivo.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Ofensiva suma +10 a tu PDA.

**Arma Favorita:** Mejora la Posición de Combate Ataque Avanzado.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Ofensiva suma +20 a tu PDA

**Ofensiva Mejorada:** La técnica ofensiva del personaje está tan depurada que sus reflejos han sido afinados hasta niveles insospechados, incrementando sus posibilidades ofensivas en combate. Requiere poseer Favorito con el arma en particular.

**Efecto:** +5 PDA.

**Velocidad Mejorada:** Incrementa las habilidades combativas del personaje, enfocando sus capacidades de coordinación en ataques relámpago imparables.

**Efecto:** Eleva en un rango la Ventaja de Primer Golpe.

**+1:** Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

#### Tabla: Ataque Final

**Requisitos:** Tabla de Ataque Avanzado completada. Esta Tabla impide la adquisición de la Tabla de Defensa Final. Habilidad 200+.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Arma Favorita | Maestro |
| Ataque Final | Ofensiva Suprema | Maestro |
| | Velocidad Suprema | Maestro |

**Ataque Final:** El personaje ha logrado una evolución completa de su estilo de combate, afinando su capacidad ofensiva al máximo. Otorga un Parámetro Activable según el tipo de ataque.

**Efecto:** Otorga Brutal (FUE) o Crítico (REF o MEN).

**Arma Favorita:** Mejora Ataque Avanzado.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Ofensiva, +20 a PDA.

**Ofensiva Suprema:** La técnica ofensiva del personaje ha llegado a su límite, incrementando permanentemente sus posibilidades exclusivamente ofensivas en combate.

**Efecto:** +10 PDA. Requiere Ofensiva Mejorada.

**Velocidad Suprema:** Incrementa aún más las habilidades combativas del personaje, que golpea con una velocidad inigualable.

**Efecto:** Eleva en un rango la Ventaja de Primer Golpe. Requiere Velocidad Mejorada.

#### Tabla: Defensa Avanzada

**Requisitos:** Tabla de Defensa completada. Habilidad 150+ (200+ si posee la tabla de Ataque Avanzado).

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Defensa Física | +1 |
| Defensa Avanzada | Defensa Mejorada | +1 |
| | Defensor | +1 |

**Defensa Avanzada:** Mejora el Combate a la Defensiva, aumentando las posibilidades de la tirada de Defensa. Proporciona el Parámetro Activable Defensivo.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Defensiva suma +10 a tu PDD.

**Defensa Física:** Usando sus sorprendentes reflejos para moverse con los impactos, el personaje incrementa su Total de Aguante.

**Efecto:** +2 a la Tabla de Aguante.

**Defensa Mejorada:** Los reflejos del personaje han sido afinados hasta niveles insospechados, incrementando en +5 permanentemente sus posibilidades exclusivamente defensivas en combate.

**Efecto:** +5 PDD.

**Defensor:** Mejora la Posición de Combate Defensa Avanzada.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Defensiva suma +20 a tu PDD.

**+1:** Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

### Tabla: Defensa Final

**Requisitos:** Tabla de Defensa Avanzada completada. Esta Tabla impide la adquisición de la Tabla de Ataque Final. Defensa 200+.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Defensa Absoluta | Experimentado |
| Defensa Final | Defensa Suprema | Experimentado |
| | Defensor | Experimentado |

**Defensa Final:** El personaje ha logrado una evolución completa de su estilo de combate, afinando su capacidad defensiva al máximo para sobrevivir a cruentas batallas con insultante facilidad.

**Efecto:** +2 a la Tabla de Aguante.

**Defensa Absoluta:** Afinando al máximo su habilidad para moverse con los impactos, el personaje incrementa su Aguante en +1 contra cualquier tipo de agresión. Requiere y sustituye Defensa Física.

**Efecto:** +1 al Aguante.

**Defensa Suprema:** La técnica defensiva del personaje ha llegado a su límite, incrementando sus posibilidades defensivas en combate.

**Efecto:** +10 PDA. Requiere Defensiva Mejorada.

**Defensor:** Mejora la Posición de Combate Defensa Avanzada.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** En Combate a la Defensiva suma +20 a tu PDD.

### Tabla: Maniobras de Ataque Avanzadas

Requisitos: Una Tabla de Ataque Avanzado completa. Arma: una Favorita.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Ahora Es Personal | +1 |
| | Desequilibrar | +1 |
| Los Dos Platos de la Balanza | La Noche Sigue al Día | +1 |
| | La Sangre llama a la Sangre | +1 |
| | La Verdad Duele | +1 |

**Los Dos Platos de la Balanza:** Has aprendido a desarmar las maniobras de enfoque defensivo de tus oponentes.

**Efecto: (Posición de Combate)** Permite usar Apertura para anular una maniobra defensiva que hayan usado contra ti en el mismo combate. Si no posees Apertura deberás gastar 1PF.

**Ahora Es Personal:** Cuando hieren al personaje, este puede enfocar la adrenalina y el dolor para devolver el golpe.

**Efecto:(1PF)** Si te han herido en el asalto presente o anterior y esta es tu primera acción de ataque tras la herida, puedes ignorar el penalizador de heridas y añadir tantos dados a la tirada de ataque como niveles de heridas perdieras.

**Desequilibrar:** El personaje es un experto aprovechándose de su entorno, usándolo para presionar a sus rivales y obligarles a cometer errores.

**Efecto:(1PF)** Al defenderse de tu ataque, se considera que tu adversario posee un "dado fantasma" con la cifra 0 para los resultados de Malas Noticias.

**La Noche Sigue al Día:** Esta maniobra permite aprovechar que el enemigo está desequilibrado para darle el golpe de gracia.

**Efecto: (1PF)** Si heriste a tu oponente en el asalto anterior y fuiste el último en atacar, ganas la Ini contra él de forma automática. Si hay otros oponentes en liza, deberás tirar Ini contra ellos de forma normal.

**La Sangre Llama a la Sangre:** Al recibir una herida, te llenas de ansias asesinas.

**Efecto:(1PF)** Si has perdido al menos 1 nivel de salud en el asalto presente o anterior, añade +0L1 al daño y reduce en -1 el Aguante de tu adversario.

**La Verdad Duele:** Esta maniobra sirve para asestar un ataque bien apuntado que provoca un daño más grave.

**Efecto:(1PF)** Causas daño Agravado Menor. +0L1 al Daño.

**+1:** Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

### Tabla: Maniobras de Defensa Avanzadas

Requisitos: Una Tabla de Defensa Avanzada Completa. Arma: una Favorita.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Control Sobre el Cuerpo | +1 |
| | Control Sobre la Mente | +1 |
| Los Dos Platos de la Balanza | El Bastón del Ciego | +1 |
| | El Curso del Arroyo | +1 |
| | El Gato Escaldado | +1 |

**Los Dos Platos de la Balanza:** Has aprendido a protegerte de las maniobras de enfoque ofensivo de tus oponentes.

**Efecto: (Posición de Combate)** Permite usar Oposición para anular una maniobra ofensiva que hayan usado contra ti en el mismo combate. Si no posees Oposición deberás gastar 1PF.

**Control Sobre el Cuerpo:** El personaje puede usar su enfoque para resistirse mejor a las pruebas de RES.

**Efecto:(1PF)** Tiras +1d y sumas +2 al Efecto de una PR RES.

**Control Sobre la Mente:** El personaje puede usar su enfoque para resistirse mejor a las pruebas de las habilidades de VOL.

**Efecto:(1PF)** Tiras +1d y sumas +2 al Efecto de una PR VOL.

**El Bastón del Ciego:** El personaje puede ponerse a la espalda de un aliado y usar sus habilidades de defensa para parar los ataques dirigidos a él, ya sea usando sus propias habilidades o empujándolo o moviéndolo como en las películas chinas de artes marciales.

**Efecto:(1PF)** Permite usar tu habilidad de defensa para proteger a otro aliado sin penalizador alguno. Si es alcanzado, puedes recibir tú el daño. Dura una escena o hasta que te separes de su lado.

**El Curso del Arroyo:** El personaje aprende a sentir los movimientos de su oponente a partir de un punto inicial. De esta forma, si un oponente deja de poder ser visto una vez comenzada la pelea, el personaje podrá seguir atacándolo a ciegas. Si el adversario no puede ser visto y ataca por sorpresa, una vez haya hecho un ataque, el personaje seguirá el curso del arroyo.

**Efecto:(1PF)** Permite luchar a ciegas sin penalizador de tipo alguno, tanto atacando como parando.

**El Gato Escaldado:** Al ser herido, usas el dolor para centrarte.

**Efecto:(1PF)** Si te hieren, aumentas tu Aguante en +1 y sumas +1 a tus PR durante RES asaltos.

**+1:** Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

### Tabla: Maestría Marcial

**Requisitos:** Cualquier habilidad de combate natural o sobrenatural, Tres Tablas completadas, Habilidad de arma 150.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| Percepción Marcial | Posición Maestra | Elección |

**Percepción Marcial:** Un maestro en combate adquiere la habilidad de cuantificar los estilos de combate de aquellos a los que se enfrenta, simplemente mirándolos a los ojos y observando su pose de combate. Hacer esto requiere 1 Acción y una tirada de PR MEN5 más Frialdad/10 del oponente. Si es exitosa, el personaje podrá evaluar su PDA o PDD. Si supera la PR por 5 o más, captará ambas estadísticas.

**Efecto:** Permite evaluar a los oponentes.

**Posición Maestra:** La habilidad marcial del personaje ha evolucionado hasta tal nivel que puede crear su propia Posición de Combate a partir de dos de las que posea, combinando sus efectos

en una nueva Posición, con el límite evidente de que no posean requisitos incompatibles entre sí o no sean compatibles (como una Posición de Combate que mejore las habilidades de Armas de Fuego con una que se aplique con Armas Cuerpo a Cuerpo). Además, aquellas puntuaciones que afecten al mismo total (Pozo, Ini, Daño, etc) no serán apilables entre sí, aplicando únicamente la mayor.

Sea como sea, será el DJ quien apruebe o no la nueva Posición. Una vez creada la Posición maestra, solo podrá ser cambiada en el futuro mediante el gasto de 50 Puntos de Experiencia.

**Efecto: (Posición de Combate)** Crea una nueva Posición de Combate a partir de dos que ya poseas.

**Elección:** Elegir un Entrenamiento entre: *Acción, Contra, Defensa, Destreza, Endurecimiento, Fluir, Mejora Defensiva, Ofensiva, Potencia Física, Potencia Sobrenatural, Recuperación, Reducción Defensiva, Reducción Ofensiva o Velocidad.*

Si se trata de un usuario de Kidou podrá seleccionar también las siguientes: *Potencia Arcana, Reducción de Coste, Invocación Duradera, Potencia Sobrenatural, Recuperación de Poder, Sacrificio Espiritual, Reducción Arcana.*

### Tabla: Maniobras de Ataque Final

***Requisitos:*** Una Tabla de Ataque Final completa. Arma: una Favorita. Estas maniobras poseen un defecto: cada vez que se emplean en un combate minan más la fuerza del ejecutante, aumentando su coste en +1PF.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | El Ataque Perfecto | +1 |
| | Imparable | +1 |
| Ultimate | ¡Muere! | +1 |
| | Tu Vida Es Mía | +1 |
| | Una Fuerza Irresistible | +1 |

**Ultimate:** El personaje puede utilizar sus reservas de energía para efectuar dos ataques en el mismo asalto sin aplicar penalizador de tipo alguno.

**Efecto:** Proporciona el Parámetro Activable Ataque Múltiple.

**El Ataque Perfecto:** La maestría del personaje se refleja en un golpe, estocada o disparo tan perfecto que provoca un daño absolutamente terrorífico.

**Efecto:(2PF)** Si logras herir a tu oponente, todos tus dados de daño se consideran el máximo posible sin necesidad de tirada, pero sin ignorar su Aguante.

**Imparable:** El personaje ha alcanzado un nivel de habilidad tal que sus golpes, estocadas o disparos resultan casi imposibles de detener.

**Efecto:(2PF)** Retira todos los dados de ataque que desees. Cada uno obliga a tu oponente a retirar uno de los suyos de defensa hasta un límite de 1.

**¡Muere!:** A través de su experiencia en combate, el personaje ha desarrollado un ataque letal tan perfecto que provoca una herida muy grave.

**Efecto:(2PF)** Provocas una Herida Grave de forma automática.

**Tu Vida Es Mía:** La maestría del personaje es tal que puede dar la vuelta al resultado de la Iniciativa.

**Efecto:(2PF)** Puedes interrumpir la Ini de tu oponente, haciéndote con el primer golpe de forma instantánea. Además, deberá defenderse con 1D menos y, si le causas daño, perderá 1D a su siguiente ataque.



Si ambos usáis un efecto de este tipo, os atacaréis sin poder defenderos.

**Una Fuerza Irresistible:** Cuando el personaje se concentra es capaz de ejecutar un golpe, estocada o disparo tan perfecto que aniquila las defensas de su oponente.

**Efecto:(2PF)** Ignora la Armadura y el Aguante de tu adversario.

### Tabla: Maniobras de Defensa Final

Requisitos: Una Tabla de Defensa Final completa. Arma: una Favorita. Estas maniobras poseen un defecto: cada vez que se emplean en un combate minan más la fuerza del ejecutante, aumentando su coste en +1PF.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Es Solo Un Rasguño | +1 |
| | Invencible | +1 |
| Precaución | La Defensa Perfecta | +1 |
| | No Tan Rápido | +1 |
| | Un Objeto Inamovible | +1 |

**Precaución:** El personaje ha desarrollado sus sentidos defensivos hasta tal límite que siempre reduce parcialmente el daño que recibe.

**Efecto:** Proporciona +1 a la Armadura de todos los tipos.

**Es Solo Un Rasguño:** La maestría del personaje le permite decidir dónde recibe las heridas, pudiendo evitar en ciertas ocasiones las Heridas Graves.

**Efecto:(2PF)** Ignoras una Herida Grave de forma automática.

**Invencible:** Cuando el personaje se pone en guardia es como si un muro invisible le protegiera contra ataques de cualquier clase.

**Efecto:(2PF)** Retira todos los dados de defensa que desees. Cada uno de ellos se transformará en +3 de Armadura y además poseerás +2D para cualquier Prueba de Resistencia a que te obligue el ataque.

**La Defensa Perfecta:** El personaje ha desarrollado una posición defensiva tan excepcional que le permite sobrevivir a ataques espantosos y a cualquier Efecto Alterado que pueda amenazarle.

**Efecto:(2PF)** Reduces en -1L1 el daño recibido este asalto y ganas +3 a cualquier PR de FUE, REF y RES.

**No Tan Rápido:** La rapidez del personaje es tal que puede provocar interrupciones en el orden de Iniciativa, pudiendo provocar aperturas en la guardia de los adversarios.

**Efecto:(2PF)** Puedes sacrificar tu acción de ataque para interrumpir la Ini de un oponente sobre el que la poseas, otorgando a un aliado la iniciativa de forma instantánea. Además, el oponente deberá defenderse con 1D menos. Para hacer esto debes de estar adyacente al adversario o disponer de ataques a distancia.

**Un Objeto Inamovible:** La habilidad del personaje es tal que puede erigir momentáneamente una defensa absolutamente infranqueable.

**Efecto:(3PF)** Bloqueas de forma automática el ataque si no es un crítico, en cuyo caso recibirás solo la mitad del daño.

## Tablas de Estilos Shinsengumi

Las tablas de Estilos Shinsengumi solo pueden ser adquiridas por aquellos personajes que pertenezcan a esta facción o por los Ronin. La primera de las mismas, la Tabla de Estilo Shinsengumi es gratuita, con lo que todos estos personajes la recibirán automáticamente. Todas las Tablas familiares poseen un tercer Nivel llamado Elección, que obviaremos para evitar reiteraciones, siendo explicado a continuación:

Ilustrado por © Sachsen

**Elección:** Permite al personaje escoger entre los *Entrenamientos Coste Reducido y Límite*. Una vez hecha la elección, será inamovible.

### Tabla: Estilo Shinsengumi

**Requisitos:** Pertenecer a una Familia Shinsengumi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Chokkan | Prisión |
| | Katagi | Prisión |
| Zenryoku | Kireaji | Prisión |
| | Tairyoku | Prisión |
| | Sichido | Prisión |

**Zenryoku:** La primera lección que debe aprender un Shinsengumi es a conocer perfectamente su Zenryoku, el arma a través de la que canalizará su energía espiritual para ejecutar sus Técnicas personales. Tras interminables horas de práctica, el Samurai es consciente de cada imperfección, del equilibrio, de la más mínima variación en su peso, siendo capaz de extender su espíritu sobre la hoja o el material del arma.

**Efecto:** +1D natural al Pozo de dados con el Zenryoku.

**Chokkan:** Este estilo requiere Armas de Fuego/Proyectil por REF. Los que lo dominan son capaces de utilizar su instinto para disparar con su Zenryoku, compensando así la falta de precisión de que adolecen las armas de fuego/proyectil utilizadas para acribillar a sus blancos, convirtiéndolas en herramientas de muerte mucho más precisas y efectivas.

**Efecto:** +5 a PDA. Puede defenderse bloqueando con el Zenryoku, pues estará preparado para ello.

**Katagi:** Esta táctica requiere el uso de Kidou. Despertando el espíritu dormido de su Zenryoku, el usuario puede incrementar los efectos de hechizos Kidou. Nótese que esto implica utilizarlo como foco obligatoriamente.

**Efecto:** Permite usar las Técnicas de Rikaijutsu con los hechizos.

**Kireaji:** Este estilo requiere Combate Armado. Todos aquellos que lo dominan pueden extender su espíritu sobre su arma para hacer más afilada su hoja y facilitar su manejo, desencadenando series de ataques destellantes.

**Efecto:** +5 a PDA y +2 a Ini.

**Tairyoku:** Este estilo requiere Cuerpo a Cuerpo. Al igual que un arma debe de ser forjada, aquel que la blande debe moldear su cuerpo en los fuegos de la batalla. Solo así podrá alcanzarse un completo equilibrio entre arma y Samurai.

**Efecto:** Incrementa en +2 el total de Aguante del Shinsengumi y en +1 su Base de PG.

**Sichido:** Este estilo requiere Armas de Fuego/Proyectil por MEN. Los adeptos a esta disciplina pueden enfocar con tal claridad que su corazón y su mente trabajan al unísono a través del Zenryoku en el momento de efectuar el disparo, visualizando el impacto antes de que este se produzca, proyectando así sus percepciones junto con el ataque.

**Efecto:** +5 a PDA. Puede defenderse parando con el Zenryoku, pues estará preparado para ello.

**Prisión:** Una vez completada la Tabla, el Shinsengumi sabe utilizar su Zenryoku para almacenar los puntos de POT de las criaturas sobrenaturales que asesine.

### Tabla: Estilo Aimura

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Aimura.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Caricia | Elección |
| Distinción | Distracción | Elección |
| | Seducción | Elección |

**Distinción:** Los fundamentos del Estilo Aimura se basan en una serie de posturas de combate cuidadosamente estudiadas para distraer al oponente a la vez que agradar al ojo de los observadores, ofreciendo un estilo de combate realmente espectacular que puede inspirar a sus aliados.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Una vez por asalto puedes inspirar a un aliado otorgándole +1D para una tirada.

**Caricia:** El Aimura usa su lenguaje corporal para influir en la percepción del adversario, haciéndole creer que hay huecos en la guardia donde realmente no los hay, provocando que cometa errores de forma involuntaria, permitiendo herirle con facilidad.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +2 Ini y +5 a PDA si posee más Encanto que Percepción su oponente.

**Distracción:** El Aimura usa su lenguaje corporal para influir en la percepción del adversario, provocándole para atacar de una forma predecible, haciendo que sea más sencillo defenderse de sus acometidas.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +5 a PDD y +3 a sus Armaduras si posee más Encanto que Percepción su oponente.

**Seducción:** Esta técnica utiliza una serie de movimientos sensuales entremezclados con comentarios sugerentes que provocan a los personajes sexualmente afines y los distraen.

**Efecto:** ***(1PF)*** El oponente (si es sexualmente compatible) pierde -1D de su Pozo si no pasa una PR VOL5+ Encanto/10 del Aimura. El Efecto dura toda la escena.

### Tabla: Estilo Higoi

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Higoi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Mirada del Tigre | Elección |
| Consciencia | Primer Golpe | Elección |
| | Trucos Sucios | Elección |

**Consciencia:** El guerrero que siempre está alerta será consciente de todo lo que acontece a su alrededor, captando cualquier amenaza y los motivos ocultos que subyacen ante cualquier movimiento inesperado. Esta filosofía ha cristalizado en la táctica de la Consciencia.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +50 a Percepción en combate.

**Mirada del Tigre:** Algunos miembros de la familia Higoi desarrollan la capacidad de proyectar su voluntad en forma de una mirada amenazante que provoca que un terror irracional aferre el corazón de sus oponentes. Como es obvio, las criaturas inmunes al miedo o las emociones no son afectadas.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Provoca el estado Miedo en el oponente si no pasa una PR VOL dificultad Intimidar/10 del Higoi.

**Primer Golpe:** Dado que el Escuadrón Disciplinario es una élite de asesinos, los Higoi han desarrollado una maniobra para maximizar el daño causado al atacar a sus oponentes por sorpresa, cosa muy útil a la hora de deshacerse de centinelas o de oponentes más expertos.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** En ataques por sorpresa, resta -0L1 y suma +10 al daño.

**Trucos Sucios:** El espíritu práctico de los Higoi se refleja en la base de su de Estilo, que les permite aprovecharse de cientos de artimañas que han ido desarrollando a lo largo de los siglos.

**Efecto: (1PF)** Elige uno de los siguientes efectos y añádelo a tu ataque hasta el final de asalto. Los efectos son automáticos sin resistencia que valga. Pasado el asalto, desaparecerá en el momento de Ini del oponente mediante la PR adecuada a dificultad 10.

*Cegar:* Un tajo sobre los ojos que sangra profusamente.
*Derribo:* Una zancadilla que da con sus huesos en tierra.
*Dolor:* Una finta seguida de un golpe donde más duele.

### Tabla: Estilo Izakuchi

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Izakuchi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Inamovible | Elección |
| Golpe del Trueno | No hay Dolor | Elección |
| | Uno con el Alma | Elección |

**Golpe del Trueno:** Los miembros de la familia Izakuchi inculcan a sus discípulos el desprecio por la propia seguridad y la demostración de valentía en combate. El Golpe del Trueno es

la prueba viviente de esta creencia, sacrificando toda defensa para aniquilar al adversario.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Pasa a Combate a la Ofensiva. Tu Aguante pasa a ser 11, pierdes cualquier bono al efecto de la tirada de Defensa. Suma +0L1 al daño y añade +2 a las PR que provoquen de tus ataques.

**Inamovible:** Mediante una maniobra conocida tan solo por los miembros de la familia Izakuchi, es posible anular la fuerza cinética proyectada por el oponente, desviándola hacia el suelo, evitando así ser lanzado por los aires.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Anula Empujón o suma +1D a la PR si el oponente es más grande.

**No hay Dolor:** Acostumbrados a combatir a diario, muchos de los Izakuchi desarrollan una fuerte resistencia al dolor, desterrándolo de sus mentes para que no afecte a sus cuerpos.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Reduce en 1D las penalizaciones por heridas o Dolor.

**Uno con el Alma:** El Samurai tiene una extraordinaria habilidad que le permite sentir su arma en sus manos como algo vivo, en comunión con su alma, convirtiéndola en una extensión de su cuerpo y, como tal, la única forma de desarmarlo es arrancar el arma de sus manos muertas.

**Efecto:** ***(1PF)*** Otorga un +20 a la PR contra Desarmar durante toda la escena

**TABLA: ESTILO KIGAKATSU**

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Kigakatsu.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Comprender | Elección |
| Vaciar la Mente | Comprensión Corporal | Elección |
| | Comprensión Espiritual | Elección |

**Vaciar la Mente:** A través de la introspección y el conocimiento interior, la familia Kigakatsu ha desarrollado un método para defenderse de las influencias externas que pueden afectar a su mente o a su comportamiento, aislando sus emociones durante la batalla e inhibiendo su lenguaje corporal. Esto les hace muy resistentes al Miedo y Control Mental, además de inmunizarles contra poderes o habilidades que usen su lenguaje corporal como Sincronización, duelos de voluntades, maniobras que requieran Frialdad o algunas habilidades de Excelliat.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +5 a las PR contra Miedo y Control Mental. Inmunidad contra lectura de lenguaje corporal.

**Comprender:** Dado que los Kigakatsu han aprendido a ocultar su lenguaje corporal, pueden ver con claridad diáfana el de sus oponentes, analizando sus movimientos durante la batalla, advirtiendo sus pautas y contrarrestándolas de inmediato, lo cual hace su estilo más y más efectivo según transcurre el combate. Con el tiempo suficiente, el Samurai terminará por adquirir una comprensión completa de su estilo, actuando antes que su enemigo, llegando a detener los ataques con mucha más facilidad y anticipando los fallos en su guardia antes de que se produzcan.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +1 a Ini y a los efectos de las tiradas de Ataque y Defensa por cada asalto de combate consecutivo que se use esta maniobra, hasta un límite de MEN.

**Comprensión Corporal:** Tras aprender cómo Vaciar la Mente, el siguiente paso es comprender cómo funciona el cuerpo, utilizando las capacidades del cerebro para mitigar los efectos de los estímulos dañinos.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Reduce en 1D los penalizadores provenientes de Dolor, Shock, venenos o cansancio. Incrementa en VOL las unidades de tiempo necesarias para la Activación de Venenos (VOL asaltos, VOL minutos...).

**Comprensión Espiritual:** Tras aprender cómo Vaciar la Mente, es posible utilizar ese conocimiento para desarrollar la fuerza de tu espíritu, incrementando la cuantía de la reserva de energía Ki.

**Efecto:** ***(1PF)*** Incrementa en +1 el máximo de Ki del Samurai por cada 10 puntos en Fuerza de Voluntad durante las siguientes 24 horas.

**TABLA: ESTILO KITSUNEBI**

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Kitsunebi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Comprensión del Combate | Elección |
| Comprensión Elemental | Comprensión Espiritual | Elección |
| | Comprensión Superior | Elección |

**Comprensión Elemental:** A través de un exhaustivo estudio de las leyes metafísicas, la familia Kitsunebi se ha adentrado en los campos de lo sobrenatural, mejorando las capacidades Kidou de todos sus miembros, que dedican tanto esfuerzo al aprendizaje de las artes hechiceras como al de las habilidades guerreras.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Eleva en +5 la PH de un elemento.

**Comprensión del Combate:** A través de un estudio intensivo de las diferentes maniobras de combate, el Samurai obtiene un elevado conocimiento de las artes de la batalla, lo cual mejora los efectos de sus técnicas de lucha, ya sea con armas o magia.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa todos los Totales de Combate con Combate Armado y Arma Sobrenatural (Kidou) en +1.

**Comprensión Espiritual:** Tras adquirir la Comprensión Elemental, es posible utilizar ese conocimiento para desarrollar la fuerza del espíritu del Samurai, incrementando la cuantía de su reserva de energía Ki.

**Efecto: (1PF)** Incrementa en +1 el máximo de Ki del Samurai por cada 10 puntos en Fuerza de Voluntad durante las siguientes 24 horas.

**Comprensión Superior:** El segundo escalón en el estudio del Kidou, esta especialización permite a los miembros de la familia Kitsunebi ponerse al nivel de los eruditos Onmyoji de Kidou, convirtiéndolos en los maestros indiscutibles de lo esotérico dentro de Shinsengumi.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Mejora la Comprensión Elemental sumando +10 la PH del elemento original y en +5 la PH de un segundo. Puede usar *Acciones Pasivas* para pagar el coste de *Multiobjetivo*.

**TABLA: ESTILO KUROMAMUSHI**

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Kuromamushi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Aprovechar Circunstancias | Elección |
| Conveniencia | Luchador de Ventaja | Elección |
| | Provocación | Elección |

**Conveniencia:** A lo largo de su historia, el clan Kuromamushi ha establecido lazos con todas y cada una de las familias en una serie de estudiados matrimonios de conveniencia con miembros de otros clanes que tenían en común un carácter apático y moldeable. De esta forma han logrado obtener los conocimientos básicos de todas las demás familias y han desarrollado sus propias versiones de los mismos, por lo que pueden elegir como Nivel 1 cualquiera de los Niveles 1 de las demás familias.

**Efecto:** El del Nivel 1 elegido.

**Aprovechar Circunstancias:** Los miembros del Clan Kuromamushi son unos expertos a la hora de sacar partido de los fallos de sus rivales, siendo capaces de explotarlos con una efectividad inigualable.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +5 a PDA y +2 a las dificultades de las PR que provoque tu siguiente ataque por cada resultado de 0 que obtenga el oponente al atacar, incluso si es uno solo.

**Luchador de Ventaja:** Desde la aparición de las primeras armas de fuego traídas por los europeos a Japón, los Kuromamushi comprendieron rápidamente su potencial y la ventaja que ofrecían en combate, añadiéndolas de inmediato a su arsenal de batalla. Los especialistas en este tipo de lucha requieren que su Zenryoku sea un arma mixta cuerpo a cuerpo y arma de fuego, como los sables-pistola. Por suerte, los monjes Kajiya disponen de un buen surtido de ellas.

**Efecto:** Permite utilizar las Técnicas personales con armas cuerpo a cuerpo y armas de fuego de forma indistinta, además de otorgar un nuevo Nivel 2 de la Tabla Shinsengumi a si Zenryoku. Si el elegido en primer lugar es de cuerpo a cuerpo, este será a

distancia y viceversa.

**Provocación:** Los Kuromamushi conocen el poder de la voz y de los comentarios hirientes, ya que un adversario iracundo comete más errores y deja más huecos en su guardia.

**Efecto:** ***(1PF)*** El oponente pierde 1D de su Defensa si no pasa una PR VOL igual a 5+ Convencer/10 del Kuromamushi. El Efecto dura toda la escena. Si el oponente falla la PR por 5 o más, tu siguiente ataque contra ese oponente provocara un Agravante *(menor)* sin PR.

### Tabla: Estilo Ogami

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Ogami.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Espada Fugaz | Elección |
| Lobo Solitario | Guerrero del Destino | Elección |
| | Misión Ancestral | Elección |

**Lobo Solitario:** Acostumbrados a pelear siempre al límite, los Ogami han desarrollado un estilo que saca partido de la individualidad. Siempre que combatan con uno o varios oponentes sin apoyo, podrán utilizar todo su potencial. Así pues, si dentro de una batalla mayor se enfrentan a un oponente sin ayuda, aplicarán los bonificadores. Si hay alguien más atacando a dicho oponente, o entra posteriormente, los bonificadores serán cancelados tan pronto como se haga la declaración de intenciones.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +5 PDA y PDD siempre que combatas en solitario y cuerpo a cuerpo; además, si posees el parámetro *Oposición* aplícalo gratuitamente contra todos tus oponentes en Cuerpo a Cuerpo o a Distancia si peleas en solitario.

**Espada Fugaz:** Desde siempre, los Ogami han sido unos soberbios jinetes. En los tiempos modernos, han cambiado el caballo por la moto, pero siguen aprovechando sus ventajas, convirtiendo al Samurai en una suerte de caballero moderno.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Solo consumes una Acción Pasiva al ejecutar maniobras con el vehículo, en lugar de una Acción Activa y siempre que uses el parámetro Carga ganas +1d Ini.

**Guerrero del Destino:** Algunos de los Ogami han sido marcados por el Destino, de tal forma que pueden influir parcialmente en sus reveses. Gracias a esto ignoran siempre el primer resultado de Malas Noticias en un combate, considerándose un simple fallo.

**Efecto:** ***(1PF)*** Ignora el primer resultado de Malas Noticias dentro de una misma escena de combate.

**Misión Ancestral:** Los Ogami han hecho suyo el deber de los Shinsengumi, considerándolo un asunto de honor. Mientras un miembro de esta familia se encuentre combatiendo para salvar inocentes, ignorará cualquier penalizador por heridas. La definición de inocentes dependerá de la situación, puesto que el personaje puede creer que está defendiendo a un inocente aunque no sea así, recibiendo la bonificación igualmente.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Ignora los penalizadores por heridas y sumas tu *Alma* contra PR de *Inconsciencia* al defender inocentes.

### Tabla: Estilo Shiroboshi

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Shiroboshi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Flecha Certera | Elección |
| Jinete del Viento | Flecha Letal | Elección |
| | Pura Sangre | Elección |

**Jinete del Viento:** Como mensajeros y exploradores de Shinsengumi desde tiempos ancestrales, los Shiroboshi son expertos en el uso de vehículos.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Solo consumes una Acción Pasiva al ejecutar maniobras con el vehículo, en lugar de una Acción Activa. Además, ganas +1d a tu iniciativa y reduce a la mitad los penalizadores de tu movimiento en vehículos.

**Flecha Certera:** La puntería de los miembros de esta familia es legendaria. A través de la práctica y de un método guardado celosamente y transmitido de generación en generación, son capaces de ejecutar proezas excepcionales con sus arcos.

**Efecto:** ***(1PF)*** Puedes efectuar una proeza con tu arco como bloquear el cañón de una pistola, encender un interruptor, hacer tropezar a alguien o cualquier otra acción que no cause daño.

**Flecha Letal:** La primera lección que recibe un Shiroboshi es concentrar su espíritu de tal forma que una parte de sí mismo acompañe a cada flecha que dispare. Así, los miembros de esta familia son capaces de ver las trayectorias y usarlas para incrementar la efectividad de sus disparos con Arco.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** La flecha provoca un Agravante *(menor)* automático si el oponente no supera una PR MEN a dificultad de la Percepción/10 del Shiroboshi.

**Pura Sangre:** Desde tiempos antiguos, el clan Shiroboshi han sido afamado por disponer de las mejores monturas. Con la llegada de los tiempos modernos, han aprendido todo lo posible para mantener sus vehículos a punto y convertirlos en versiones modificadas para adecuarse a sus necesidades.

**Efecto:** Incrementa en +10% (redondeando hacia arriba) las estadísticas de tu vehículo personal.

### Tabla: Estilo Yamashiro

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Yamashiro.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Inmunidad | Elección |
| Anatomía | Sanador | Elección |
| | Verdugo | Elección |

**Anatomía:** Los miembros del clan Yamashiro reciben una instrucción especial que les proporciona un conocimiento extraordinario del cuerpo humano y que pueden usar para saber cómo causar mayores daños.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Contra criaturas vivas sumas +1 a las tiradas de *Heridas Graves* por cada 100 puntos en Con.Medicina y +1 al total de Daño por cada 50 puntos en Con.Medicina.

**Inmunidad:** Mediante una continua exposición a efectos adversos, el Samurai desarrolla una cierta tolerancia a los mismos, por lo que es muy difícil afectarle con venenos, ciertos tipos de poderes e incluso algunos Estados Alterados.

**Efecto:** ***(1PF)*** Puedes repetir una vez cualquier PR RES que hayas fallado con un bono de +2, excepto *Inconsciencia* y *Heridas Graves*.

**Sanador:** Los mejores médicos de entre los Shinsengumi suelen ser miembros del clan Yamashiro, ya que sus conocimientos sobre anatomía son una moneda de dos caras que pueden ser utilizados para curar o para matar.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa en un 50% el efecto de la Capacidad Regeneración.

**Verdugo:** El conocimiento anatómico de los Yamashiro les proporciona una herramienta muy útil en combate, ya que son capaces de amplificar los efectos adversos que causan sus maniobras.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa en un +1 las dificultades de tus PR de Combate por cada 100 puntos en Medicina.

### Tabla: Estilo Yokohana

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Yokohana.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Espíritu Salvaje | Elección |
| Flores de Fuego | Furia de Fénix | Elección |
| | De Entre las Cenizas | Elección |

**Flores de Fuego:** Las integrantes del clan Yokohana que llegan a ganarse su Zenryoku tienen indefectiblemente una fuerte afinidad con el Elemento Fuego, ya que sus tradiciones exigen que sus guerreras hagan honor al nombre familiar y, por lo tanto, su entrenamiento tiene mucho que ver con el Kidou de Fuego, dedicando una buena parte del mismo a aprender a comprender apropiadamente los misterios metafísicos de Suzaku.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Eleva en +10 la PH de Suzaku.

**Espíritu Salvaje:** Liga el espíritu de Suzaku al espíritu de la Samurai-ko.

**Efecto:** ***(1PF)*** Incrementa en +1 el máximo de Ki de la Samurai-

ko en +1 por cada 10 puntos en Con. Suzaku durante 24 horas.

**Furia de Fénix:** Canalizando la fuerza de su afinidad con el Elemento Fuego, las Samurai-ko del clan Yokohana inundan su cuerpo de ardor guerrero, aumentando el poder de su Zenryoku.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Suma a su armadura Elemental Fuego y a su daño contra Esbirros la mitad de su PH en el Guardian Suzaku

**De Entre las Cenizas:** Esta táctica permite a las integrantes del clan hacer aflorar la victoria de entre las cenizas de la derrota. Cuando una Yokohana llega al Nivel de Salud Herido, canaliza su energía Ki para inundar su cuerpo de una furia que la convierte en un demonio durante el resto de la escena de combate.

**Efecto:** ***(1PF)*** Puede entrar en Ira+ si alcanza el Nivel Herido y salir de dicho estado en el momento que lo desee.



*Kuromamushi Kira, Taicho del Escuadrón Akai*

*Ilustrado por © Loutem*

## LOS ENTRENAMIENTOS

Los Entrenamientos proporcionan unas bonificaciones pasivas que diferencian a un luchador mediocre de uno verdaderamente experimentado, convirtiéndolo en el más terrorífico oponente imaginable.

Cada uno de los diferentes Entrenamientos consta de 5 niveles, proporcionando mayores bonificaciones según se van adquiriendo. Para poder acceder a ellos, primero hay que adquirir un Nivel 3 o un acceso en una de las Tablas de Combate, que proporcionará el Entrenamiento a Nivel 1. Las bonificaciones provenientes de los Niveles superiores sustituirán a las del mismo tipo de los Niveles inferiores. Por ejemplo, si un Nivel 3 proporciona +3 al daño y Nivel 4 +4 al daño, se aplicará el último. Si hay dos o más Entrenamientos separados por barras significará que poseen efectos similares.

Algunos de los Entrenamientos expuestos a continuación solo pueden ser obtenidos a través de la adquisición de Tablas de Kidou (ver *Capítulo VI*). Sin embargo, han sido agrupados aquí para mayor comodidad.

**ACCIÓN:** Este entrenamiento está enfocado en mejorar al máximo la coordinación del cuerpo y la mente, aumentando la velocidad y la fluidez con la que se mueve el personaje.

| | |
|---|---|
| **Nivel 1** | **+1 al Total de Acción.** |
| **Nivel 2** | **+2 al Total de Acción.** |
| **Nivel 3** | **+3 al Total de Acción.** |
| **Nivel 4** | **+4 al Total de Acción.** |
| **Nivel 5** | **+5 al Total de Acción.** |

**CAZADOR:** Este entrenamiento representa el aprendizaje de años e incluso décadas cazando criaturas sobrenaturales. Los cazadores aprenden a enfrentarse a sus antagonistas utilizando armas específicas, trucos sucios y volviendo sus instintos así como sus ventajas contra ellos. Un ser capaz de moverse tan veloz como el viento recibirá más daño de un arma capaz de empalarlo, uno muy fuerte se clavará profundamente una hoja colocada en el ángulo adecuado; para cada criatura hay una forma de convertir sus capacidades en desventajas. Este es el camino del cazador… y es un sendero corto y solitario. Este entrenamiento requiere haber sido entrenado como Cazador por un mentor.

| | |
|---|---|
| **Nivel 1** | **+1 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.** |
| **Nivel 2** | **+2 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.** |
| **Nivel 3** | **+3 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.** |
| **Nivel 4** | **+1L0 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.** |
| **Nivel 5** | **+0L1 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.** |

**CERTERO/DESTREZA/POT.FISICA/POT.SOBRENATURAL:** Estos Entrenamientos están enfocados a aprovechar al máximo las habilidades de combate de un tipo de armas, optimizando los daños. No acumulan entre ellos.

| | |
|---|---|
| **Nivel 1** | **+1 al total de Daño** |
| **Nivel 2** | **+2 al total de Daño** |
| **Nivel 3** | **+3 al total de Daño** |
| **Nivel 4** | **+4 al total de Daño** |
| **Nivel 5** | **+5 al total de Daño** |

**CONTRA:** Este entrenamiento enseña al personaje a romper la guardia de un atacante para dejarlo desprotegido y contraatacar de la forma más letal posible. Es acumulativo con Potencia Física o Destreza.

| | |
|---|---|
| **Nivel 1** | **+1 al total de Daño en contras.** |
| **Nivel 2** | **+2 al total de Daño en contras.** |
| **Nivel 3** | **+3 al total de Daño en contras.** |
| **Nivel 4** | **+4 al total de Daño en contras.** |
| **Nivel 5** | **+5 al total de Daño en contras.** |

**COSTE REDUCIDO / REDUCCIÓN DE COSTE:** El primer entrenamiento es exclusivo de los clanes Shinsengumi y el segundo de los usuarios de Kidou/Madou. Permite reducir el coste final en puntos de Ki de cada una de las Técnicas del Samurai en el primer caso y de los hechizos en el segundo. En el caso de las Técnicas, esto no afecta al Límite de las mismas, ni a sus Mantenimientos (que seguirán siendo los originales) y el Coste aplicando este Entrenamiento y los Defectos no podrá bajar de la mitad.

| | |
|---|---|
| **Nivel 1** | **-1 al Coste.** |
| **Nivel 2** | **-2 al Coste.** |
| **Nivel 3** | **-3 al Coste.** |
| **Nivel 4** | **-4 al Coste.** |
| **Nivel 5** | **-5 al Coste.** |

**CONVOCACIÓN DEFENSIVA:** Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando las capacidades defensivas de las criaturas invocadas en proporción

al nivel adquirido. Los seres convocados que posean una Defensa Pasiva lo sumarán a su total.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a la PDD de las criaturas convocadas. |
| Nivel 2 | +3 a la PDD de las criaturas convocadas. |
| Nivel 3 | +5 a la PDD de las criaturas convocadas. |
| Nivel 4 | +7 a la PDD de las criaturas convocadas. |
| Nivel 5 | +10 a la PDD de las criaturas convocadas. |

**Convocación Duradera:** Este entrenamiento permite crear matrices sobrenaturales mejoradas para extender la duración de las criaturas convocadas.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +2 a Potencia de Hechizo a efectos de duración. |
| Nivel 2 | +4 a Potencia de Hechizo a efectos de duración. |
| Nivel 3 | +6 a Potencia de Hechizo a efectos de duración. |
| Nivel 4 | +8 a Potencia de Hechizo a efectos de duración. |
| Nivel 5 | +10 a Potencia de Hechizo a efectos de duración. |

**Convocación Ofensiva:** Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando las capacidades ofensivas de las criaturas invocadas en proporción al nivel adquirido.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a la PDA de las criaturas convocadas. |
| Nivel 2 | +3 a la PDA de las criaturas convocadas. |
| Nivel 3 | +5 a la PDA de las criaturas convocadas. |
| Nivel 4 | +7 a la PDA de las criaturas convocadas. |
| Nivel 5 | +10 a la PDA de las criaturas convocadas. |

**Convocación Resistente:** Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando la resistencia base de las criaturas invocadas en proporción al nivel adquirido.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a Base de PG para las criaturas convocadas. |
| Nivel 2 | +2 a Base de PG para las criaturas convocadas. |
| Nivel 3 | +3 a Base de PG para las criaturas convocadas. |
| Nivel 4 | +4 a Base de PG para las criaturas convocadas. |
| Nivel 5 | +5 a Base de PG para las criaturas convocadas. |

**Defensa:** Este entrenamiento enseña al personaje a leer la forma de moverse de su oponente, sintiendo cómo fluyen sus ataques y aprendiendo las formas más efectivas para bloquearlos con sus armas, esquivando o incluso con la habilidad de Arma Sobrenatural.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 PDD parando con o sin armas / esquivando. |
| Nivel 2 | +3 PDD parando con o sin armas / esquivando. |
| Nivel 3 | +5 PDD parando con o sin armas / esquivando. |
| Nivel 4 | +7 PDD parando con o sin armas / esquivando. |
| Nivel 5 | +10PDD parando con o sin armas / esquivando. |

**Endurecimiento:** Este durísimo entrenamiento se basa en endurecerse a través del castigo físico y acostumbrarse al dolor, aprendiendo a encajar las heridas en el momento de recibirlas y aumentando los PG del personaje en consonancia.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a Base de PG |
| Nivel 2 | +2 a Base de PG |
| Nivel 3 | +3 a Base de PG |
| Nivel 4 | +4 a Base de PG |
| Nivel 5 | +5 a Base de PG |

**Especialista Elemental:** Mediante este entrenamiento, el personaje desarrolla una afinidad que ya poseía naturalmente con un elemento en particular que se seleccionó en el nivel 2 de la Tabla, haciendo que su poder con el mismo sea muy superior al que los demás hechiceros podrían lograr. Sin embargo, ese fuerte vínculo le separa del resto de elementos, debilitando el equilibrio necesario para emplearlos con efectividad. Una buena opción para alguien con limitadas capacidades mágicas, que podrá centrarse en un solo elemento.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a Pot. de Hechizo con un elemento, -1 con el resto. |
| Nivel 2 | +2 a Pot. de Hechizo con un elemento, -2 con el resto. |
| Nivel 3 | +3 a Pot. de Hechizo con un elemento, -3 con el resto. |
| Nivel 4 | +4 a Pot. de Hechizo con un elemento, -4 con el resto. |
| Nivel 5 | +5 a Pot. de Hechizo con un elemento, -5 con el resto. |

**Experimentado:** Este entrenamiento se domina a través de arriesgar la vida una y otra vez en peleas a muerte e interminables sesiones de prácticas de combate. No incrementa realmente la resistencia al daño del personaje, sino que hace que reaccione a las amenazas de forma instintiva, lo cual le permite defenderse de una forma más efectiva, incluyendo enfrentarse mejor a las PR.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a Base de PG y +2 al bono de un tipo de PR |
| Nivel 2 | +2 a Base de PG y +2 al bono de un segundo tipo de PR |
| Nivel 3 | +3 a Base de PG y +2 al bono de un tercer tipo de PR |
| Nivel 4 | +4 a Base de PG y +2 al bono de un cuarto tipo de PR |
| Nivel 5 | +5 a Base de PG y +2 al bono de un quinto tipo de PR |

**Fluir:** Este entrenamiento enseña al personaje a "leer" la forma de moverse de su oponente, comprendiendo la dirección de sus ataques y aprendiendo a fluir con ellos para reducir el daño recibido.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a la Tabla de Aguante. |
| Nivel 2 | +2 a la Tabla de Aguante. |
| Nivel 3 | +3 a la Tabla de Aguante. |
| Nivel 4 | +4 a la Tabla de Aguante. |
| Nivel 5 | +5 a la Tabla de Aguante. |

**Genio Intuitivo:** Este entrenamiento refleja miles de horas estudiando e investigando, cosas que muchos de esos magos mediocres no podrían lograr comprender ni en mil vidas, pero para el personaje este conocimiento es natural e intuitivo a partes iguales, dado que es una luz entre miles y muchos le envidian por ello. La mejora obtenida se trata como un bono a la habilidad de origen natural que mejorará la Maestría Máxima de los hechizos que puede aprender el personaje y su Potencia de Hechizo, elevando sensiblemente sus capacidades mágicas.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +10 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea. |
| Nivel 2 | +15 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea. |
| Nivel 3 | +20 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea. |
| Nivel 4 | +25 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea. |
| Nivel 5 | +30 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea. |

**Infatigable:** A través de innumerables horas de entrenamiento, el personaje ha logrado incrementar sus reservas de energía, lo que le aumenta el número de sus PF y la velocidad a la que los recupera.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 PF. |
| Nivel 2 | +1 al total de recuperación de PF. |
| Nivel 3 | +2 PF. |
| Nivel 4 | +2 al total de recuperación de PF. |
| Nivel 5 | +3 PF. |

**Límite:** Este entrenamiento es exclusivo de los clanes Shinsengumi. Permite incrementar el Límite de puntos de Ki que pueden utilizar en sus Técnicas personales, y así ejecutar efectos sobrenaturales mucho más poderosos, aunque también más costosos.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 al Límite. |
| Nivel 2 | +3 al Límite. |
| Nivel 3 | +5 al Límite. |
| Nivel 4 | +7 al Límite. |
| Nivel 5 | +10 al Límite. |

**Llevar Armadura:** Este entrenamiento permite soportar mejor la incomodidad de las Armaduras, reduciendo los tanto los penalizadores que éstas causan a los Acciones como la capacidad de estorbo de las mismas que afecta a las habilidades.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | Reduce en -5 el estorbo de la armadura. |
| Nivel 2 | Reduce en -10 el estorbo de la armadura. |
| Nivel 3 | Reduce en -1 Acción y en -10 su estorbo. |
| Nivel 4 | Reduce en -1 Acción los penalizadores y en -15 su estorbo. |
| Nivel 5 | Reduce en -1 Acción los penalizadores y en -20 su estorbo. |

**Maestro:** Este entrenamiento está enfocado a aprovechar al máximo la fuerza, velocidad y destreza sobrenatural del personaje, para incrementar los efectos que causan sus ataques, haciéndolos más letales y difíciles de resistir, convirtiéndolo en un verdadero maestro dentro de su propio estilo de combate. Es aplicable a cualquier arma, poder o hechizo, y acumula con cualquier otra bonificación.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a la dificultad de las PR de combate. |
| Nivel 2 | +2 a la dificultad de las PR de combate. |
| Nivel 3 | +3 a la dificultad de las PR de combate. |
| Nivel 4 | +4 a la dificultad de las PR de combate. |
| Nivel 5 | +5 a la dificultad de las PR de combate. |

**Mejora Defensiva:** Este entrenamiento enseña al personaje a localizar las amenazas que suponen los ataques a distancia y utilizar sus reflejos y su agilidad, así como los objetos u oponentes de que disponga en las cercanías, para convertirse en un blanco difícil.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | Elimina la penalización de esquiva. Permite defenderse de proyectiles con los penalizadores normales. |
| Nivel 2 | Reduce a -1D la penalización contra proyectiles, armas de fuego y ataques sobrenaturales a distancia. |
| Nivel 3 | Elimina la penalización contra arrojadizas. |
| Nivel 4 | Elimina la penalización contra proyectiles, armas de fuego y ataques sobrenaturales a distancia. |
| Nivel 5 | Elimina la penalización contra ataques en área. |

**Ofensiva:** Este entrenamiento afina los sentidos del personaje, ajustándolos para el combate, convirtiéndolo en un guerrero nato, capaz de aprovechar cualquier oportunidad, alguien con quien no se debe jugar.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas. |
| Nivel 2 | +3 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas. |
| Nivel 3 | +5 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas. |
| Nivel 4 | +7 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas. |
| Nivel 5 | +10 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas. |

**Poder Arcano:** Este entrenamiento incrementa, mediante una serie de técnicas de meditación y de refuerzo de la voluntad, la energía espiritual que posee el personaje, permitiéndole utilizarla más a menudo o de una forma más prolongada.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +3 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía. |
| Nivel 2 | +6 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía. |
| Nivel 3 | +9 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía. |
| Nivel 4 | +12 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía. |
| Nivel 5 | +15 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía. |

**Potencia Arcana:** Este entrenamiento sirve para mejorar la capacidad de canalización de la energía sobrenatural, aumentando el efecto de los Hechizos. Así, un hechicero utilizará sus habilidades sobrenaturales a un nivel más avanzado de lo que podría hacer de forma normal.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a las Potencias de Hechizo. |
| Nivel 2 | +2 a las Potencias de Hechizo. |
| Nivel 3 | +3 a las Potencias de Hechizo. |
| Nivel 4 | +4 a las Potencias de Hechizo. |
| Nivel 5 | +5 a las Potencias de Hechizo. |

**Puntería:** Este entrenamiento optimiza la puntería del personaje con armas a distancia, calibrando sus reflejos y su percepción espacial para incrementar sus habilidades, convirtiéndolo en un tirador impecable, una auténtica máquina de guerra. Se aplica a todo tipo de ataques a distancia, tanto con armas de fuego, proyectil, arrojadizas, hechizos o rayos. La característica guía es irrelevante.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 PDA para ataques a distancia. |
| Nivel 2 | +3 PDA para ataques a distancia. |
| Nivel 3 | +5 PDA para ataques a distancia. |
| Nivel 4 | +7 PDA para ataques a distancia. |
| Nivel 5 | +10 PDA para ataques a distancia. |

**Recuperación:** Este entrenamiento desarrolla las habilidades, ya sean naturales o sobrenaturales, de recuperación del personaje, lo cual incluye la regeneración, curaciones sobrenaturales, recibir asistencia médica y la curación natural. La puntuación se suma a cualquiera de esos supuestos, aunque nunca podrá superar el doble de la base.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 al Bono a Curación. |
| Nivel 2 | +2 al Bono a Curación. |
| Nivel 3 | +3 al Bono a Curación. |
| Nivel 4 | +4 al Bono a Curación. |
| Nivel 5 | +5 al Bono a Curación. |

**Recuperación de Poder:** Este entrenamiento muestra al personaje el camino del Nirvana, la meditación perfecta, que aleja todas las distracciones y las preocupaciones para alcanzar un estado de completa armonía que incrementa la recuperación de Ki (u otra Fuente de Poder) que el personaje recibe cada hora.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 a la recuperación natural de Poder. |
| Nivel 2 | +2 a la recuperación natural de Poder. |
| Nivel 3 | +3 a la recuperación natural de Poder. |
| Nivel 4 | +4 a la recuperación natural de Poder. |
| Nivel 5 | +5 a la recuperación natural de Poder. |

**Reducción Arcana:** Este entrenamiento incrementa la defensa del personaje contra el Kidou/Madou, mejorando las probabilidades de resistirse a aquellos Hechizos que permitan pruebas de resistencia. Cada Nivel se aplica a las PR de un Elemento de entre los 5 posibles. Así pues, si se elige Fuego, afectará a los hechizos de Suzaku y Karura.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1d tirado a las PR contra Hechizos de un Elemento. |
| Nivel 2 | +1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento. |
| Nivel 3 | +1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento. |
| Nivel 4 | +1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento. |
| Nivel 5 | +1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento. |

**Reducción Defensiva:** Este entrenamiento utiliza técnicas avanzadas de meditación para utilizar la adrenalina y la excitación del combate para mejorar ciertos aspectos defensivos del mismo, permitiendo resistir mejor ciertos tipos de PR. Cada Nivel se aplica a un tipo de PR de entre las 5 posibles. Así pues, según se mejore en este entrenamiento, mejor se resistirá en más situaciones.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1d tirado a las PR de un tipo. |
| Nivel 2 | +1d tirado a las PR de un segundo tipo. |
| Nivel 3 | +1d tirado a las PR de un tercer tipo. |
| Nivel 4 | +1d tirado a las PR de un cuarto tipo. |
| Nivel 5 | +1d tirado a las PR de un quinto tipo. |

**Reducción Ofensiva:** Este entrenamiento enseña al personaje a optimizar sus sentidos y utilizar las ventajas que le proporciona su entorno para pelear sin problemas en malas condiciones. Funciona tanto con armas a distancia como en cuerpo a cuerpo o Arma Sobrenatural. Además, ayuda a resistir los penalizadores por Dolor o heridas en las tiradas ofensivas exclusivamente.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +5PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad. |
| Nivel 2 | +10PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad. |
| Nivel 3 | +10PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor. |
| Nivel 4 | +15PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor. |
| Nivel 5 | +20PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor. |

**Resistencia Arcana:** Este entrenamiento proporciona al personaje la capacidad de usar una pequeña cantidad de energía sobrenatural para recubrir su cuerpo con un aura personal que reduce la potencia de los hechizos que le afectan, sean beneficiosos o perjudiciales. Un personaje puede levantar o bajar su Resistencia siempre que quiera al coste de 1 Acción, pero no podrá volver a hacerlo hasta el siguiente asalto. Activar la Resistencia Arcana requiere del gasto de 1 punto de Ki (u otra fuente de Poder) por asalto y reduce en 20 todas las Potencias de Hechizo del personaje mientras permanezca activa.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 Armadura y +1 a las PR contra Hechizos. |
| Nivel 2 | +2 Armadura y +1 a las PR contra Hechizos. |
| Nivel 3 | +3 Armadura y +2 a las PR contra Hechizos. |
| Nivel 4 | +4 Armadura y +2 a las PR contra Hechizos. |
| Nivel 5 | +5 Armadura y +3 a las PR contra Hechizos. |

**Sacrificio Espiritual:** Este entrenamiento permite desarrollar una peligrosa aunque muy útil habilidad: la capacidad de sacrificar la energía vital para transformarla en puntos de poder. Hacer esto cuesta 1 Acción y el poder obtenido es temporal, desapareciendo transcurrido un minuto. El daño del Sacrificio Espiritual no puede ser regenerado de forma Sobrenatural, sino que es una forma de desgaste físico que debe regenerarse mediante curación natural. Los puntos de poder obtenidos de esta forma solo pueden emplearse en Kidou. Se puede utilizar una vez al día por punto de Resistencia; usos posteriores consumen 1PF junto a los PG.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | Transforma 10 PG en 3 puntos de Poder. |
| Nivel 2 | Transforma 10 PG en 6 puntos de Poder |
| Nivel 3 | Transforma 10 PG en 9 puntos de Poder. |
| Nivel 4 | Transforma 10 PG en 12 puntos de Poder. |
| Nivel 5 | Transforma 10 PG en 15 puntos de Poder. |

**Velocidad:** Este entrenamiento sirve para afinar los reflejos y la percepción del personaje para hacerle reaccionar rápidamente a cualquier amenaza, mejorando su velocidad de reacción.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | +1 INI. |
| Nivel 2 | +2 INI. |
| Nivel 3 | +3 INI. |
| Nivel 4 | +4 INI. |
| Nivel 5 | +5 INI. |

**Vínculo:** Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las criaturas convocadas, proporciona la capacidad de ejercer un vínculo telepático de una distancia según el nivel del entrenamiento en el cual puede dar órdenes a la marioneta y utilizar sus percepciones. Ciertos efectos bloquean este vínculo como atravesar un Kekkai o interponer un Kekkai entre marioneta y hechicero o el poder Esper Interferencia. En ese caso, la Marioneta actuará en base a la última orden recibida.

| | |
|---|---|
| Nivel 1 | 10 metros por Potencia de Hechizo. |
| Nivel 2 | 20 metros por Potencia de Hechizo. |
| Nivel 3 | 50 metros por Potencia de Hechizo. |
| Nivel 4 | 100 metros por Potencia de Hechizo. |
| Nivel 5 | 200 metros por Potencia de Hechizo. |



*Ilustrado por © Akanei-rin*

# ARMAS Y EQUIPO

Edward entró en Armamento seguido de sus tres camaradas. Todos ellos venían de Logística, donde habían recibido el itinerario y les habían asignado un jet para el viaje. Algunos operarios trabajaban comprobando piezas de equipo, con sus uniformes borgoña dando una nota de color a las acostumbradas paredes grises. Un hombre de color de unos sesenta y pico años, pelo rizado y canoso, vestido con un uniforme bastante sucio, se dirigió a ellos con una expresión divertida en su rostro arrugado.

*- Vaya, vaya, vaya. ¿Qué tenemos aquí? ¿Os habéis perdido, chavales?*
*- Venimos a recoger la asignación de Armamento para el Perfil S8976342-DO – respondió Cristal con rostro inexpresivo.*
*- Ah, ya veo – el tipo les hizo un gesto con la mano para que lo siguieran –. Por aquí, novatos. A ver qué puede hacer el viejo Lonnie por vosotros.*

Los cuatro siguieron a su guía hasta una especie de mostrador de color negro, que tenía cierto parecido con la barra de un bar, de no ser por el monitor, el teclado y el ratón que, comparados con el nivel de tecnología presente en todas las dependencias, daban un aspecto decididamente anacrónico al lugar. El encargado de Armamento comenzó a teclear, accediendo a la Red Interna.

- No me gustan las holopantallas. No me hago a ellas – explicó Lonnie sin levantar la vista, como si pudiera leer sus pensamientos –. Rubia, sé un encanto y repíteme el número de Perfil.
- Perfil S8976342-DO – respondió Crystal.
- ¿Esper, verdad? No muchos agentes son capaces de recordar el número de Perfil en su primera asignación.
- ¿Y qué te hace pensar que esta es nuestra primera asignación, viejo? – dijo Mike con tono desafiante.
- Tan solo que no os he visto por aquí antes, chaval – respondió el hombre de color remarcando la última palabra – Eso y que aún llevas el cartel con la L en la espalda. Ah, aquí lo tenemos. Fiuuuu. – soltó un silbido – Una operación negra. Entonces vais a necesitar algunas cosas para no veros en apuros. Veamos….

De inmediato, Lonnie empezó a ir de un lado a otro del almacén, entrando a menudo y saliendo por una puerta metálica tras la cual se podían vislumbrar estanterías llenas de material. Dejó varios maletines encima de la mesa y comenzó a abrirlos, entregando su contenido a los cuatro novatos.

*- Empezaremos por las pipas. Para las chicas unas Walther P99, fáciles de usar y manejables – dijo mientras les ofrecía sendas pistolas.*
*- Yo no necesito armas de fuego. Tengo mi propia manera de defenderme – le espetó Crystal en un tono inexpresivo.*
*- No, encanto. Tú crees que no necesitas armas de fuego. Yo sé que sí, así que vas a guardarte esta preciosidad y me vas a dar las gracias por preocuparme de salvar tu bonito culo – respondió el viejo con una sonrisa, pero en un tono firme y severo –. No te creas que por ser Esper vas a ser más dura que los tipos que te encuentres. Si os topáis con una oposición fuerte, a no ser que seas de un nuevo tipo que no conozca, te cansarás como cualquiera de los de tu clase y entonces agradecerás tener esta cosita tan mona contigo. ¿Es lo suficientemente lógico como para convencerte o tengo que patearte el trasero, chata?*
*- La chati lo comprende, Lon – se apresuró a decir Mike antes de que Crystal pudiera responder -. ¿Qué tienes para mi, abuelo? ¿Caramelos o chicles?*
*- Tú debes de ser el bocazas del grupo – replicó irónico Lonnie –. Hay uno en todas las células, viene de serie. Aquí tienes, un juguete tan grande como tu ego, la Stormblazer P55. Con esta monada puedes atravesar el motor de un camión a 20 metros. ¿Crees que podrás con ella?*
*- No será problema. Estoy acostumbrado a manejar calibres grandes – añadió el irlandés con un guiño pícaro a Crystal, que hizo que Lonnie soltase una carcajada.*
*- Así me gusta, chico. Buen humor, ese es el truco para mantenerse cuerdo en este trabajo. A ver qué es lo que falta… aham… sí, un Colt Peacemaker para el silencioso – dijo ofreciendo un arma a Ed, que la miró con aprensión -. Cógelo, chaval, que no te va a morder.*
*- Gracias. Espero no tener que usarla.*
*- ¿Y también crees en Santa Claus? No me jodas, chico. Si os han asignado una misión es porque estáis preparados, y matar antes de que te liquiden a ti es uno de los requisitos – Lonnie adoptó un aire grave, serio, antes de seguir hablando –. Mirad chavales, tened una cosa en cuenta. Los tíos a por los que vais son asesinos, eso si no son demonios. Ellos no dudarán un segundo antes de acabar con vosotros. Si lo hacéis, cuando los de Limpieza aparezcan, serán vuestros cadáveres los que se lleven. Llevo aquí casi cuarenta años, ¿sabéis?, y en ese tiempo he visto pasar muchos novatos como vosotros. Los que me hacen caso vuelven y charlamos cada vez que pasan por aquí, nos vemos por holopantalla o cuando me mandan a equiparlos a donde sea. Me meto con algunos, pregunto qué tal van las cosas y le echo algún piropo a las chicas. No me privéis de ese placer, ¿de acuerdo?*

Los cuatro asintieron. Mientras Lonnie acababa de equiparlos, Ed no pudo evitar alegrarse. Este lugar parecía frío, pero estaba claro que era posible adaptarse y, mejor aún, encontrar algo parecido a una vida que sustituyese lo que todos habían perdido.

*"Primera lección. Un escalpelo puede sanar o matar dependiendo de las manos que lo empleen. ¿Voluntarios para la demostración?"*

*Saburo, sesión de entrenamiento y valoración.*

Una vez que tu personaje ya está terminado, llega el momento de elegir su equipamiento. Muchas de las habilidades requieren de herramientas para su uso, así como las competencias de combate que precisan de armas para ser empleadas. En una ocupación tan peligrosa como la que van a desempeñar los personajes, toda ayuda es poca, y la posibilidad de disponer de equipo y de tecnología avanzada puede establecer la diferencia entre el éxito y el fracaso, entre la supervivencia o una muerte horrible. Este capítulo está dedicado a la descripción tanto de las armas y armaduras como del equipamiento que necesitarás en tus futuras aventuras.

## EL DINERO EN AKUMA

El sistema económico del mundo de Akuma es el mismo que en el mundo real, con unos precios similares. Ahora la siguiente pregunta es: *¿de cuánto dinero dispongo para comprar equipo y cómo calculo los fondos del personaje?* Es un interrogante lógico, pero la respuesta no va a ser la que esperas.

En Akuma no hay sueldos ni precios. En pocas palabras, no hay un sistema de reglas para gestionar el dinero. Ya que los personajes trabajarán para una u otra facción, el dinero es algo irrelevante. Si trabajan para la Agencia, ésta les proveerá de tarjetas y efectivo suficientes para la misión asignada e, incluso de no disponer de esta cobertura económica, ¿crees que a un grupo de seres superpoderosos algo tan simple como el dinero les va a resultar un problema?

Eso no significa que los jugadores no vayan a manejar dinero o que no les vayan a cobrar la entrada a una discoteca o la cena en un lujoso restaurante. Simplemente hemos considerado que el dinero como tal es algo irrelevante en el tipo de ambientación que vamos a utilizar. Así pues, a no ser que el DJ diga lo contrario, los personajes dispondrán del dinero suficiente para sus caprichos y los gastos de misión, pero todo deberá de ser incluido más tarde en el informe, así que cuidado con dedicarse a estrellar Ferraris por toda la ciudad.

Si, por otra parte, el Director de Juego o los jugadores deciden utilizar una ambientación "de por libre", sin servir a los intereses de una facción, el dinero podría ser más importante y deberíais llevar un control más estricto del mismo. Con un poco de sentido común, no resultará un problema.

## LAS ARMAS

Cuando un personaje entra en combate, generalmente lo hará utilizando algún tipo de arma, que puede ser natural o artificial. Por definición, un arma es un artefacto más o menos complejo creado con el fin de ser usado como un medio de ataque, de defensa o ambas cosas. Un arma puede ser tan simple como el palo de una escoba o tan compleja como un rifle de asalto, una pistola o un lanzallamas.

A continuación nos centraremos en los diferentes tipos de armas y sus estadísticas de combate. Existen dos divisiones principales entre las clases de armas que los personajes pueden manejar: armas cuerpo a cuerpo y armas a distancia.

Consideraremos armas cuerpo a cuerpo a todas aquellas que pueden ser esgrimidas para atacar o defenderse de un adversario que se encuentra a alcance de combate cerrado.

Consideraremos armas a distancia engloban todas aquellas que pueden ser arrojadas o que disparan proyectiles para encargarse de los oponentes que se encuentran más allá de dicha distancia, aunque muchas de ellas también puedan dispararse a quemarropa.

¿De dónde sacan los personajes las armas? La respuesta a esta pregunta es muy parecida a la del dinero. Les son asignadas en Logística y Armamento, una de las divisiones de las bases de la Agencia o de cualquier otra facción, donde disponen de una ficha con las necesidades y preferencias de cada agente. En otros casos, los personajes dispondrán de las armas que el Director de Juego considere apropiado y las obtendrán ya sea en el mercado negro o les serán suministradas por la facción a la que pertenezcan. Algunos personajes poseerán habilidades que les permitan construir o modificar su armamento, con lo que podrán mejorar sus estadísticas.

### LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Como hemos dicho antes, las armas cuerpo a cuerpo son aquellas que se esgrimen para combatir con uno o más oponentes en combate cerrado. Existen muchas clases de armas y cada una engloba un grupo de ellas que poseen varias características en común. Por

**TABLA 29.1. ARMAS DE CUERPO A CUERPO**

| Arma | MOD | Tipo | Daño** | Requisitos | Parámetros Adquiridos |
|---|---|---|---|---|---|
| Artes Marciales/Pelea | * | FUE/REF/MEN | 0L1 | No | Aturdimiento* |
| Armas Enormes | - | FUE | 2L3 | 2M, FUE3 | Los del tipo de arma elegido. |
| Bastones | Ini +3, PDD+5 | REF | 0L2 | 2 Manos | Derribo, Rápido, Aturdimiento, Manejable |
| Contundentes 1M | Perf -3 | FUE | 2L2 | No | Aturdimiento, Manejable, Pesado |
| Contundentes 2M | Perf -3 | FUE | 3L2 | 2 Manos | Aturdimiento, Empujón, Pesado |
| Dagas | Ini +3, PDA+5 | REF | 0L2 | No | Circular, Rápido, Manejable, Hemorragia |
| Esgrima | Ini +3, PDD+5 | REF | 1L2 | No | Rápido, Preciso, Manejable, Dolor |
| Espadas/Hachas 1M | PDA+5 | FUE | 2L2 | No | Circular, Hemorragia, Rápido |
| Espadones | PDA+5 | FUE | 3L2 | 2 Manos | Circular, Empujón, Derribo, Pesado |
| Guadañas | Ini +3 | FUE | 2L2 | 2 Manos | Circular, Carga, Hemorragia, Manejable |
| Kenjutsu 1M | PDA+5 | REF/FUE | 1L2 | No | Circular, Rápido, Manejable, Hemorragia |
| Kenjutsu 2M | PDA+5 | FUE | 2L2 | 2 Manos | Circular, Manejable, Hemorragia |
| Hachas 2M | - | FUE | 4L2 | 2 Manos | Carga, Aturdimiento, Hemorragia, Pesado |
| Lanzas | Ini +3, PDA+5 | REF | 2L2 | 2 Manos | Derribo, Rápido, Carga, Manejable |
| Látigos/Cadenas | Ini +1d | REF | 0L2 | No | Derribo, Circular, Dolor, Preciso |

* Sustituido según el Arte Marcial elegido en Tabla de Combate.

** Se les suma +1L0 por cada punto de FUE del personaje. Así, un personaje con FUE2 y usando Dagas provocará 2L2.

ejemplo, una maza, unos nunchaku y una botella de cerveza son armas que provocan heridas contundentes y que se emplean de la misma forma, golpeando con fuerza al adversario. Una espada larga o un machete se también manejarían igual. Por eso, en vez de hacer una tabla de tres páginas con todas y cada una de las armas del mundo, cosa que por otra parte suele ser inefectiva, ya que todo el mundo elegirá entre las tres mejores, hemos preferido utilizar categorías muy amplias. Después de todo, un experto en el uso del cuchillo puede matar a una persona de la misma forma que un tipo con un espadón. Las armas son herramientas y son tan letales como aquel que las empuña.

La Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo describe las diferentes clases de armas utilizando los siguientes parámetros:

**Arma:** El tipo de arma a la que nos referimos. Cada tipo de arma engloba diversos tipos y modelos, aunque todos ellos de características muy similares.

**MOD:** Los modificadores a algún total de combate que otorga.

**Tipo:** La característica que rige la habilidad de combate con la que se emplea. En el caso de FUE, será Cuerpo a Cuerpo, y en el caso de REF, la habilidad será Combate Armado.

**Daño:** El daño base del arma. Las armas de cuerpo a cuerpo añaden +1L0 por cada punto de FUE de su portador.

**Requisitos:** Los requisitos obligados para su manejo.

**Parámetros Adquiridos**: Los Parámetros Adquiridos de combo que proporciona el arma en cuestión. Al usar esa arma, es posible hacer uso de ellos cumpliendo los requisitos de cada uno.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

***Artes Marciales / Pelea:*** Cualquiera de las diferentes formas de pelea cuerpo a cuerpo basadas en la destreza, agilidad, coordinación física y rapidez de movimientos o en la fuerza física, el vigor y la potencia de pegada. Existen armas que aumentan en +1L0 el daño, como guantes especiales o botas con puntera o cuchillas, pero no se acumulan con ningún otro bonificador. Ejemplos: *Tai Chi, kung fu, aikido, capoeira, karate, boxeo, thai boxing, vale tudo.*

***Armas Enormes:*** Cualquier tipo de arma de tamaño enorme, que se use para aplastar y golpear al oponente. Se requiere una fuerza enorme para utilizarlas. Un arma enorme debe de asemejarse a cualquier otro tipo de arma de FUE y 2 Manos, pudiendo adquirirse Favorito con esa clase de armas. Ejemplos: *armas gigantes (espadas, hachas y demás armas de dos manos), vigas, postes de teléfono, farolas o motocicletas.*

***Bastones:*** Se trata de armas de madera o metal muy manejables y diseñadas para la autodefensa, siendo muy rápidas y versátiles. Tienen un poder ofensivo más reducido que otras armas, ya que no están pensadas para matar, sino para defenderse y mantener a raya a los oponentes. Ejemplos: *bastones, bo, jo, vara.*

***Contundentes 1M:*** Cualquier arma u objeto que se use para golpear a los oponentes. Son el tipo de armas más sencillas de utilizar y las más comunes, ya que prácticamente cualquier objeto puede considerarse un arma contundente. La mayor parte de las armas improvisadas son contundentes. Ejemplos: *bastón, porra, nunchaku, tonfa, garrote, martillo, llave inglesa, atizador, botella, maza.*

***Contundentes 2M:*** El mismo tipo de armas que las contundentes normales, pero de un peso y tamaño mayor, con lo que son mucho más poderosas, aunque al mismo tiempo resultan menos manejables. Ejemplos: *Bate de baseball, martillo pilón, maza pesada.*

***Dagas:*** Armas pequeñas, fáciles de ocultar y muy manejables. Normalmente los expertos utilizan una en cada mano, aprendiendo a pelear con ambas a la vez y usandolas para desviar y apuñalar o cortar. En manos de un experto, son tan letales como la más sólida de las espadas o la más certera de las lanzas. Ejemplos: *Daga, cuchillo, sai, estilete, katar, nekode (garras), abanico, hoz.*

***Esgrima:*** Una clase de armas para la que se ha desarrollado un complejo método de enseñanza y manejo, que aprovecha su rapidez y excepcional maniobrabilidad. Los esgrimistas suelen ser muy ágiles y no pocos se entrenan en el uso de ambas manos. Ejemplos: *Estoque, florete, espada, main gauche, sable.*

***Espadas:*** El arma de guerra más antigua del mundo, utilizada a lo largo de los siglos por los grandes imperios. Consiste en una hoja recta o curva con uno o dos filos y una empuñadura, diseñadas para cortar y ensartar a los enemigos. Ejemplos: *Cimitarra, machete, espada ancha, espada larga, espada bastarda, sable.*

***Espadones 2M:*** Gigantescas espadas de casi 2 metros de longitud, con un poder destructivo muy superior al de una espada, diseñados para cortar y aplastar a la vez gracias a su peso y tamaño. Ejemplos: *Espadón, espada bastarda, claymore, nodachi.*

***Guadañas:*** Una clase de arma de asta que requiere no tanto de habilidad como de fuerza, y que no suele ser elegida por su tamaño y difícil manejo, pero resulta muy intimidatoria.

***Kenjutsu 1M:*** El kenjutsu es un arte marcial japonés que enfoca el aprendizaje del uso de la espada de forma eficiente, convirtiendo a sus seguidores en auténticos guerreros. Esta clase de armas engloba los estilos basados en movimiento y velocidad más que en cortes enérgicos, utilizando el arma en una sola mano. Ejemplos: *Katana, Ninja-to, wakizashi.*

***Kenjutsu 2M:*** El kenjutsu es un arte marcial japonés que enfoca el aprendizaje del uso de la espada de forma eficiente, convirtiendo a sus seguidores en auténticos guerreros. Esta clase de armas engloba los estilos basados en fuerza y ataques enérgicos usando ambas manos, más que en la velocidad y los reflejos. Ejemplos: *Katana, katana de doble hoja.*

***Hachas:*** Un arma salvaje y lenta, pero de una capacidad enorme para mutilar a los adversarios. Ejemplos: *Hacha de bombero, hacha de leñador, hacha de combate, alabarda, naginata.*

***Lanzas:*** Engloban todas las armas de asta, diseñadas principalmente para obtener un buen alcance y, mediante el mismo, una gran ventaja en cuanto a la iniciativa. Ejemplos: *Lanza, pica, jabalina, tridente.*

***Látigos/Cadenas:*** Este tipo de armas de difícil manejo engloba todas aquellas armas flexibles que se emplean para flagelar al oponente desde una cierta distancia y, además, pueden usarse para ejecutar la maniobra de Presa. Ejemplos: *Cadena, látigo, kusari-gama.*

## LAS ARMAS A DISTANCIA

Las armas a distancia engloban tanto las armas arrojadizas, como las armas de fuego y de proyectil. Todas ellas tienen en común la capacidad de poder atacar a un oponente que se encuentre dentro de su alcance, que dependerá del arma utilizada. Básicamente, las armas arrojadizas son aquellas que el personaje lanza con sus propias manos, mientras que el resto son artefactos capaces de disparar por sí mismos mediante medios mecánicos o mediante la impulsión por pólvora.

A continuación, describiremos las diferentes clases de armas a distancia en la Tabla del mismo nombre, utilizando las siguientes características:

**Arma:** El tipo de arma a la que nos referimos. Cada grupo de armas engloba una cierta cantidad de armas del mismo tipo y de características muy similares.

**Ini:** El modificador a la Iniciativa que proporciona el arma, representando su facilidad de manejo.

**Cad:** La Cadencia del arma, o sea, la cantidad de ataques que puede hacer el arma en un asalto. Las armas automáticas indican su capacidad tiro a tiro o de ráfagas cortas seguida por ráfaga completa.

**Daño:** El daño base del arma. Las armas arrojadizas y el arco añaden +1L0 por para punto de FUE de su portador.

**Cargador:** La cantidad de munición de que dispone el arma cargada. Cinta significa que el arma puede disparar durante decenas de asaltos sin tener que recargar. Debe controlarse la cantidad de proyectiles disparados.

**Alcance:** El alcance base del arma. Se incrementa en 10 metros por cada punto de MEN superior a 1**.**

**Requisitos:** Los requisitos de manejo de carácter obligado.

**Parámetros Adquiridos:** Los Parámetros Adquiridos de combo que proporciona el arma en cuestión. Al usar esa arma, es posible hacer uso de ellos cumpliendo los requisitos de cada uno.

En el caso de haber varios separados por una barra, dependerá del tipo de arma, por ejemplo, una arrojadiza tipo cuchillo causa Hemorragia, una tipo contundente causa Aturdimiento. El lanzallamas causa Incineración+ de forma automática, como bonificación excepcional.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS A DISTANCIA

***Arrojadizas Pequeñas:*** Armas de tamaño tan pequeño que pueden caber varias en una mano. No pueden recibir un bono por FUE superior a 2. Ejemplos: *Kunai, shuriken, estilete, dardo, cuchillo.*

***Arrojadizas Medias:*** Armas que pueden ser usadas en cuerpo a cuerpo o arrojarse. Ejemplos: *Jabalina, boomerang, machete.*

***Arrojadizas Enormes:*** Armas arrojadizas improvisadas, utilizadas por seres con fuerza sobrenatural (al menos FUE2). Ejemplos: *Cualquier cosa de un peso entre a 50 y 250 Kgs.*

***Arrojadizas Gigantescas:*** Armas arrojadizas improvisadas, utilizadas por seres con fuerza sobrenatural (al menos FUE4). Para arrojarlas deben pesar menos de la mitad de su capacidad mínima de carga. Ejemplos: *Cualquier cosa de un peso muy superior a 250 Kgs.*

***Pistolas Ligeras:*** Engloban hasta el calibre 32. Son armas de fácil ocultación, normalmente empleadas por mujeres por su escaso retroceso. Ejemplos: *Sig.Sauer Mosquito, Walther P22, Ruger22, 32S&W.*

***Pistolas Medias:*** Engloban los calibres 9mm, .38 y similares. Son armas comúnmente utilizadas por la policía y las fuerzas militares, así como por los servicios secretos. Ejemplos: *Glock17, Sig-Sauer P228, Walther P99.*

***Pistolas Pesadas:*** Engloban los calibres .45 y .50. Ejemplos: *Colt Peacemaker, Desert Eagle .50AE, .357 Magnum.*

***Pistolas Clase T1:*** Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Son todavía más grandes que los calibres .50, aunque pueden ocultarse tras un guardapolvo. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -3 las Armaduras Balísticas artificiales. Requieren una FUE de 2 para poder manejarlas. Ejemplos: *Stormblazer P55, Colt Rising Sun*

***Pistolas Clase T2:*** Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Se asemejan a una gran escopeta recortada. Requieren una FUE de 3 y el uso de ambas manos para poder manejarlas. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -3 las Armaduras Balísticas de todo tipo. Ejemplos: *Colt Busterhawk, Mjolnir P58*

***Pistolas Clase T3:*** Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Tienen un gran tamaño, asemejándose a un fusil Barret aún más pesado. Requieren una FUE de 4 y el uso de ambas manos para poder manejarlas. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -6 las Armaduras Balísticas artificiales y en -3 las Sobrenaturales. Ejemplos: *Gugnir P65, Colt Gravestone.*

***Arcos:*** Arcos de aluminio y fibra de carbono con discos o poleas para incrementar la fuerza del disparo.

***Ballestas de Mano:*** Unas pequeñas ballestas plegables que disparan pequeños dardos y pueden manejarse con una sola mano.

***Ballestas:*** La ballesta actual, de uso mucho más rápido ya que dispone de un cargador y un sistema de recarga automático.

**TABLA 29.2. ARMAS A DISTANCIA**

| Arma | MOD | Cad | Daño | Cargador | Alcance | Requisitos | Parámetros Adquiridos |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Arrojadizas*** | | | | | | | |
| Pequeñas | Ini +1d | NA | 0L1* | NA | FUEx10 | | Hemorragia / Aturdimiento**, Rápido |
| Medias | - | NA | 0L2* | NA | FUEx10 | | Hemorragia / Aturdimiento**, Rápido |
| Enormes | Ini -3 | NA | 0L3* | NA | FUEx10 | FUE2 | Hemorragia / Aturdimiento**, Pesado |
| Gigantescas | Ini -3 | NA | 1L3* | NA | FUEx10 | FUE4 | Hemorragia / Aturdimiento**, Pesado |
| ***Pistolas*** | | | | | | | |
| Ligeras | Ini +1d | 4 | 1L1 | 13 | 20 | | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| Medias | Ini +1d | 4 | 2L1 | 13 | 30 | | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| Pesadas | Ini +3 | 3 | 2L2 | 7 | 50 | | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| Clase T1 | Perforante -3/0 | 3 | 3L2 | 6 | 50 | FUE2 | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| Clase T2 | Perforante -3/-3 | 2 | 4L2 | 6 | 50 | FUE3, 2M | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| Clase T3 | Perforante -6/-3 | 1 | 5L2 | 5 | 50 | FUE4, 2M | Hemorragia, Preciso, Rápido |
| ***Proyectiles*** | | | | | | | |
| Arcos | Ini +3 | NA | 1L2* | NA | 100 | 2 Manos | Dolor, Hemorragia, Preciso |
| Ballestas Mano | Ini +1d | 2 | 2L2 | 1 | 10 | | Dolor, Hemorragia, Preciso |
| Ballestas | Ini +3 | 3 | 3L2 | 5 | 80 | 2 Manos | Dolor, Hemorragia, Preciso |
| ***Subfusiles*** | | | | | | | |
| Ligeros | Ráfaga | 4 | 2L1 | 30 | 100 | | Hemorragia, Rápido |
| Pesados | Rágafa | 3 | 2L2 | 30 | 150 | | Hemorragia, Rápido |
| ***Rifles/Escopetas*** | | | | | | | |
| Rifles de Asalto | Ráfaga | 3 | 3L2 | 30 | 300 | 2 Manos | Hemorragia, Derribo |
| Rifle de Precisión | - | 1 | 4L2 | 10 | 800 | 2 Manos | Hemorragia, Preciso, Derribo |
| Escopetas | - | 3 | 3L3/2L2 | 8 | 10/40 | 2 Manos | Hemorragia, Derribo |
| ***Armas Pesadas*** | | | | | | | |
| Rifle Pesado | Perf -3/-3 | 1 | 4L2 | 10 | 1000 | FUE2, 2M | Hemorragia, Preciso |
| Rifle Clase T-1 | Perforante -6/-3 | 1 | 5L2 | 10 | 1000 | FUE3, 2M | Hemorragia, Preciso |
| Ametralladora | Ráfaga, ver d.esc. | - | 3L2 | Cinta | 1000 | FUE2, 2M | Hemorragia, Derribo |
| Minigun | Ráfaga, ver desc. | - | 4L2 | Cinta | 2000 | FUE3, 2M | Hemorragia, Derribo |
| Lanzallamas | Incineración+ | 2 | 2L2 | 100 | 30 | 2 Manos | - |
| Lanzagranadas | - | 1 | Esp | 1 | 300 | 2 Manos | Según tipo de proyectil |

* Modificado por la FUE como en cuerpo a cuerpo, aunque las Pequeñas no reciben bonos por encima de 2. El arco permite añadir parámetros Fuerte siempre que esté diseñado para la FUE del personaje como las armas cuerpo a cuerpo. Las arrojadizas pueden aplicar Fuerte o Dinámico según se usen por FUE o REF.

** Las arrojadizas de tipo perforante o de filo causan Hemorragia y las contundentes Aturdimiento.

***Subfusiles Ligeros:*** Subfusiles de bajo peso y fácil manejo, con calibres de 9mm o inferiores. Ejemplos: *Ingram Mac-10, MiniUZI.*

***Subfusiles Pesados:*** Subfusiles de una potencia de fuego mayor. Ejemplos: *HK-MP5.*

***Rifles de Asalto:*** Los rifles de asalto requieren el uso de ambas manos y tienen una potencia de fuego y un alcance bastante altos, lo cual los hace una elección muy buena para personajes con pocas acciones. Ejemplos: *AK-47, M16.*

***Escopetas:*** Otro tipo de arma que requiere el uso de ambas manos. Aunque su alcance no es muy amplio y es de lento manejo, queda suplido de sobra por su potencia de fuego y su capacidad de detención. En el caso de las escopetas de cañones recortados, su alcance disminuye a los 10 metros. A distancias mayores, las escopetas (sin recortar) pierden potencia, usando el segundo daño.

***Rifle de Precisión:*** El arma preferida por los profesionales del asesinato. Permite disparar a objetivos a una distancia extrema, aunque no es nada útil en combates y tiroteos.

***Rifle Pesado:*** Una variante del rifle de precisión diseñado para utilizar munición antiblindaje de alta velocidad. Es posible utilizarlo emplazado con un trípode, de lo contrario requiere una fuerza elevada para manejarlo. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes de todas clases, reduciéndolos en -3.

***Rifle Pesado Clase T1:*** Un rifle de alta potencia diseñado exclusivamente para personajes con FUE sobrenatural. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

***Ametralladora Pesada:*** Una ametralladora utilizada normalmente por dos hombres o sobre trípode, aunque cualquiera con una FUE de 2 o superior puede emplearla con arnés y una mochila para la munición. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

***Minigun:*** Una ametralladora multitubo que dispara a una velocidad de cien balas por segundo, lo cual la convierte en un tipo de arma monstruosamente eficaz, aunque debe ir montada en vehículos por su enorme peso (supera los 100 kilos sin munición ni fuente de alimentación). Aunque dispone de una potencia de fuego muy elevada, su manejo es muy limitado, siendo imposible utilizar ningún tipo de Técnica con ella. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

***Lanzallamas:*** Un arma diseñada para lanzar un chorro de llamas a distancia de forma controlada. Consiste en un cañón tipo rifle que va unido a un depósito de gel incendiario. Las víctimas son rociadas con el gel ardiendo, lo cual les provoca daños por fuego y les causa el Estado Alterado Incineración+ de forma automática.

***Lanzagranadas:*** Diseñados para destruir vehículos, este tipo de artefactos se asemejan a un tubo de más o menos un metro de longitud (ya desplegado) y tienen un alcance de 300 metros, necesitando un alcance mínimo de 30 metros para ser efectivos. Su sistema de guía láser les permite reducir a la mitad las penalizaciones por movimiento de los vehículos, aunque no de otro tipo de objetivos. El tipo de granadas que utilizan provocan una explosión de 5 metros, con un daño de 4L3, aplicando el mismo daño como explosivo con PR15 (*ver pág. 142*) a los personajes en el área. Además, reducen a la mitad el blindaje de cualquier vehículo al que impacten directamente.

## ARMADURAS

Las Armaduras pueden ser lo que separe una herida grave de una mortal. Al igual que las armas han ido evolucionando a lo largo de la historia, las protecciones también lo han hecho, adaptándose al tipo de armas que se emplean en la actualidad. Además, las actuales síntesis de polímeros han permitido crear excelentes protecciones que provocan un mínimo estorbo, con lo que obstaculizan muy poco los movimientos de sus usuarios. Por supuesto, una Armadura no ofrece protección contra disparos a zonas desprotegidas.

Las Armaduras poseen las siguientes características:

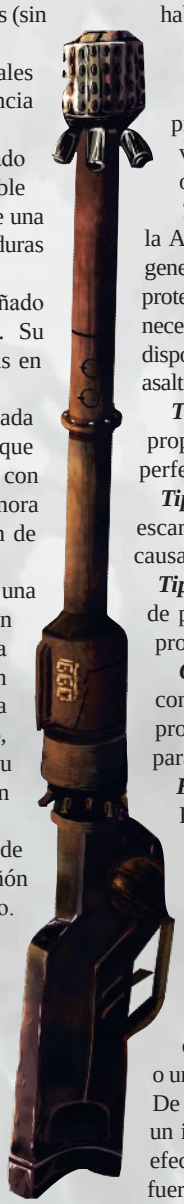
**Tipo:** El tipo de armadura. A mayor sea el número, mayor será su capacidad de detención.

**Física:** La capacidad de detención contra ataques Físicos.

**Balística:** La capacidad de detención contra proyectiles Balísticos, como disparos o metralla.

**Elemental:** La capacidad de detención contra ciertos elementos.

**Estorbo:** La penalización a las habilidades físicas o a las Acciones aplicable a cualquier actividad con la excepción de Armas de Fuego. Un personaje que no se mueva y solo dispare, no recibirá penalizador, pero la pelea o realización de cualquier actividad física sí se vera limitada. La segunda cifra es aplicable a todas las habilidades físicas, con la excepción de Armas de Fuego.



### DESCRIPCIÓN DE LAS ARMADURAS

***Tipo I:*** Ropa con fibras de Kevlar que proporcionan protección, siendo completamente indistinguible de una vestimenta normal. Es posible fabricar ropa para cualquier ocasión con esta tela.

***Tipo I-Agency:*** Una mejora del tipo I proporcionada por la Agencia a sus operativos, realizada en polímeros de última generación de alta resistencia cinética. Existen modelos con protección Elemental contra un tipo de elemento, según las necesidades del agente o de la misión. Todos los agentes dispondrán de un uniforme color burdeos para usar en misiones de asalto. Esta armadura proporciona un +1 a la Tabla de Aguante.

***Tipo II:*** Chaleco de Kevlar con refuerzos cerámicos que proporcionan un factor mayor de protección, aunque resulta perfectamente visible y estorba levemente.

***Tipo III:*** Una armadura mixta de polímeros y cerámicas en escamas para proporcionar una buena protección a costa de causar cierto estorbo.

***Tipo IV:*** La armadura antidisturbios, compuesta por capas de polímeros y cerámicas, que proporciona una insuperable protección aunque limita mucho la libertad de movimiento.

***Coraza:*** Armadura de los Cruces Rojas que, combinada con un sobreveste de Kevlar, proporciona un alto nivel de protección aunque se requiere un entrenamiento especializado para usarla debido a su peso.

***Kinetejido:*** Una clase de tejido creado en Utopía por los Esper, cuya efectividad contra las agresiones más comunes es óptima, sin renunciar por ello a una completa libertad de movimiento. Normalmente sólo los Esper pueden utilizarla, a no ser que uno de ellos entrene a un humano en su uso. Cada agresión recibida requiere del uso de 1PB (o del Poder específico del portador) para activar las moléculas del tejido, que absorberán parte del impacto recibido. El Kinetejido es muy delicado y requiere de cierto mantenimiento especializado (cualquier Tecnomentat o un personaje con el poder Matriz Cristalina puede realizarlo). De no recibirlo, cada ocasión en la que el Kinetejido reciba un impacto Crítico, sufrirá un deterioro que reducirá en -1 su efectividad. Este tipo de armadura es extremadamente rara fuera de Utopía, por lo que siempre será codiciada y valorada en su justa medida por cualquier operativo de sin importar la facción a la que pertenezca, igual que por sus superiores.

**TABLA 30. ARMADURA PERSONAL**

| Tipo | Fís | Bal | Ele | Estorbo |
|---|---|---|---|---|
| I | 0 | +2p | 0 | - / -5 |
| I-Agency | 0 | +4p | +2p* | - / -5 |
| II | +2p | +4p | 0 | - / -10 |
| III | +2p | +6p | 0 | -1 Acción / -20 |
| IV | +4 | +8 | +4 | -2 Acciones / -25 |
| Coraza** | +6 | +4 | +2 | -1 Acción / -20 |
| Kinetejido | +4 | +4 | +4 | - / - |

* Contra Fuego, Agua o Electricidad.

** Armadura de los Cruces Rojas, combinada con sobreveste de Kevlar. No protege contra Electricidad.

*Ilustrado por © Kanshin*

## EQUIPO

Las armas son muy importantes en las situaciones de combate, pero durante el desarrollo de una misión pueden producirse muchas otras tesituras que requerirán de herramientas diferentes a las armas o que complementen a estas. A estos utensilios se les denomina equipo. Al igual que los personajes obtienen las armas en Armamento, el equipamiento lo consiguen en Logística, donde dispondrán de las instrucciones que Perfiles les haya enviado para la misión.

A continuación describiremos todo el posible equipo que pueden necesitar los personajes, agrupándolo según tipos.

### MUNICIONES ESPECIALES

**Balas Perforantes:** Balas con punta de teflón diseñadas para atravesar armadura antibalística. Reducen en -3 la Armadura artificial Balística (las sobrenaturales ignoran este efecto), la lleve o no el oponente. Dicho de otra forma, si el oponente no lleva protección, la herida es tan limpia que reducirá el daño en -1L0.

**Balas de Punta Hueca:** Un tipo de bala con la punta ahuecada para producir una expansión del impacto contra sus objetivos. Incrementan el Parámetro He a He+, pero aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten, ya que solo son efectivas contra tejidos blandos.

**Balas Trazadoras:** Balas con un material incendiario que hace que dejen una estela de color rojo, lo cual ayuda a apuntar con ellas, especialmente en la oscuridad. Proporcionan un +5 a la PDA de Armas de Fuego en disparos de ráfaga, pero también señalan la posición del tirador.

**Balas Explosivas:** Un tipo de bala diseñada para explotar al impactar a su objetivo, únicamente utilizables con calibres superiores a .50, como ametralladoras pesadas. Incrementan el total de Daño en +1L0 pero son potencialmente más peligrosas. Cualquier resultado de dos 0 o más en la tirada de ataque indica que una bala defectuosa atasca el arma, inutilizándola. Es precisamente por esto que no son demasiado populares.

**Flechas Concusivas:** Un tipo de flecha con la punta redonda para producir aturdimiento y heridas no letales. Sustituye Hemorragia por Aturdimiento y aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten. El daño se considerará no letal.

**Flechas Explosivas:** Un tipo de flecha con la punta terminada en un potente explosivo. Es un arma muy peligrosa, que provoca 4L2 en un área de 1 metro de radio. Si se usan varias en un combo, cada una a mayores incrementará el Daño en +2L0 y el área en 1m. El parámetro Favorito no aplica con este tipo de munición, ni la FUE. Las flechas explosivas deben de ser manipuladas con gran cuidado, por lo que siempre consumen al menos 1Acción al recargar.

**Flechas Perforantes:** Flechas diseñadas para atravesar las armaduras antibalísticas. Reducen en -3 la armadura artificial Balística (las armaduras sobrenaturales ignoran este efecto).

**Munición no Letal:** Este tipo de munición son balas o postas de polímeros diseñadas para causar daños no letales. Sustituyen el parámetro del arma por Aturdimiento y aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten. El daño se considera no letal.

### ACCESORIOS DE COMBATE

**Mira Láser:** Un accesorio que puede añadirse a cualquier pistola, subfusil o rifle de asalto, y que le añade el parámetro de combo Manejable, ya que proporciona un puntero que indica dónde se está apuntando en cada momento. El problema es que es bastante visible y puede eliminar las posibilidades de sorprender a una víctima, señalando además la dirección en la que se encuentra el tirador.

**Mira Telescópica:** Un accesorio que puede añadirse a cualquier rifle y que proporciona el parámetro de combo Manejable (Ma) al arma, siempre y cuando la distancia sea superior a 50 metros.

**Máscara de Gas:** Este accesorio cubre la cara del usuario y filtra los gases tóxicos que existan en la zona en la que se encuentre. Mientras se lleva puesta provoca un penalizador de -10 a todos los Efectos de Percepción.

**Silenciador:** Un accesorio que reduce el sonido de un disparo. Puede utilizarse con cualquier pistola o rifle de francotirador, aunque los calibres superiores a 9mm siguen haciendo bastante ruido. Las armas de ráfaga no pueden emplearse de forma adecuada con un silenciador.

**Mira Nocturna:** Un tipo de mira telescópica optimizada para disparar con un mínimo de luz, lo cual la hace perfecta para asesinatos en sitios oscuros o combates nocturnos.

**Minibengalas:** Una serie de pequeñas barras que, una vez arrojadas, proporcionan durante unos minutos una luz en un área de 5 metros. Arrojando unas cuantas, se puede iluminar una zona lo suficientemente amplia como para actuar con relativa normalidad. A efectos de juego sustituye Ceguera Completa por Ceguera Parcial.

**Táser:** Un arma de incapacitación que provoca una descarga eléctrica destinada a interrumpir las capacidades musculares temporalmente. Provoca 1D de daño y obliga a una PR RES10 o provoca Inmovilización Completa durante 2D asaltos. Extremadamente peligrosa para aquellos que sufran de problemas cardíacos. A todos los efectos no tiene modificadores.

**Pistola Táser**: Un táser que está montado en una pistola capaz de lanzar unos dardos con unos cables que le proporcionan un mayor alcance, unos 10 metros, y un bonificador de +1 a la Iniciativa. No provoca penalizador por ataque a distancia.



*Ilustrado por © Reza Ilyasa*

### EXPLOSIVOS

El daño de los explosivos funciona de una forma diferente a la usual. El código de daño de un explosivo se divide en una cifra de PR y una cantidad de dados (ejemplo 10/4L2). Cuando alguien se enfrente a un explosivo, deberá hacer una PR REF o una PR FUE si se posee Cortar Explosión, o una PR MEN si se usa un Escudo Sobrenatural con la dificultad exigida o de lo contrario recibirá el daño indicado. Por cada metro de distancia respecto del centro de la explosión, el daño se reducirá en -1L0. El Aguante se aplicará directamente al daño excepto contra aquellos tipos que solo provoquen Estados Alterados, que lo ignoran.

Los explosivos que creen una zona de Estado Alterado, ya sea por humo, flash o gases de cualquier tipo exigen que el personaje salga de la zona de efecto junto a su defensa. De lo contrario, seguirá siendo afectado. El bono de área no aplica en estos casos.

Aquellos explosivos que sean arrojados/disparados contra un objetivo se considerarán un ataque en área contra ese objetivo y un explosivo contra el resto de adversarios en la zona de efecto.

**Granada Aturdidora:** Provoca el Estado Alterado Aturdimiento a todos los objetivos en un área de 5 metros. PR10/0.

**Granada de Gas Lacrimógeno:** Crea una zona de gas que cubre un área de un metro por asalto, hasta un límite de 5 metros en terreno abierto o cubrir una habitación en interior. El humo irrita los ojos de todos los que se encuentren en el área, provocando Ceguera Parcial de forma automática a todos aquellos a los que afecte. PR10/0.

**Granada de Humo:** Crea una zona de gas que cubre un área de un metro por asalto, hasta un límite de 5 metros en terreno abierto o cubrir una habitación en interior. El humo puede ser tóxico en zonas cerradas. Su propósito es oscurecer la visibilidad, provocando los modificadores de Ceguera Parcial en cuerpo a cuerpo y Ceguera Completa a distancia. PR10/0.

**Granada Flashbang:** Deslumbra a todos en un área de 5 metros, provocando el Estado Alterado Ceguera. PR 10/0.

**Granada Fragmentación:** Las granadas de fragmentación llenan de metralla un área de 3 metros. PR10/4L2.

**Granada Incendiaria:** Las granadas incendiarias (también llamadas granadas termita) crean una reacción que convierte en un área de 2 metros, incinerando todo lo combustible, fundiendo materiales, maquinaria y equipo, y provocando incendios. Por ello no suelen ser empleadas excepto en casos en los cuales se necesita destruir algún tipo de equipo para evitar que caiga en manos enemigas o para eliminar posiciones de artillería durante la guerra. PR10/4L2, daño Elemental Fuego.

**Granada Sónica:** Provoca el Estado Alterado Sordera a todos los objetivos en un área de 5 metros. EfMin 10/0.

**C4:** Es un tipo de explosivo militar de gran potencia. Su textura es maleable como la de la plastilina, lo que permite distribuirlo apropiadamente para controlar la magnitud de las explosiones, pudiendo incluso introducirlo en huecos, cerraduras o maquinaria. Para detonarlo se usan impulsos eléctricos mediante un detonador. Por otro lado, no estalla al recibir un disparo, tampoco al ser quemado, cortado o golpeado, lo cual lo hace mucho más seguro que la dinamita. Suele llevarse en bloques de 1 kilo. La carga estándar de C4 provoca una explosión de 5 metros de radio EfMin 10/5L3. Puede incrementarse la carga para lograr áreas mayores (divide el cuadrado del área deseada por 25 para obtener cuantas cargas se necesitan) o distribuirla para causar mayor daño (el doble de carga son +1L1, doblarla de nuevo +1L1, y así hasta un límite de 9L9). El uso de este tipo de explosivo requiere las habilidades de Seguridad y Con. Demoliciones. Se considera que la estructura donde se ha emplazado recibe el doble de daño.

## TRAMPAS

En la actualidad, el tipo de trampa más común son las minas. Sin embargo, es posible que los personajes se encuentren con otros mecanismos más antiguos. Las reglas para las trampas son muy similares a los explosivos, aunque poseen un código de 4 cifras: ***EfMin(Detección)/PR/Dados de daño***. Detección indica el EfMin para detectar la trampa siempre que se esté buscando activamente (aunque se puede permitir hacer una tirada con un EfMin Imposible si se quiere dar una oportunidad a los personajes). EfMin indica la tirada para defenderse de los efectos de la trampa, normalmente REF para esquivar un bloque de piedra o un foso con estacas, la Característica que guíe el arma del personaje para defenderse de flechas o armas emplazadas, o incluso VOL o MEN en el caso de trampas de tipo místico.

Para poner trampas se requieren las habilidades adecuadas, normalmente Seguridad, Con. Demoliciones o conocimientos místicos Kekkaishi que no están al alcance de los personajes jugadores.

**Mina Claymore:** Se trata de un explosivo que se entierra a poca profundidad y que estalla al ser pisado por una persona o vehículo, aunque también pueden ser detonadas a distancia. Son un tipo de minas antipersonal que están diseñadas para mutilar más que para matar. Son más comunes en países africanos y en algunas zonas de América del Sur y del sudeste de Asia. Al estallar generan una lluvia de metralla hasta una distancia de 50 metros en todas las direcciones. EfMin 50/ PR REF15/5L3. El infortunado que pise la mina requiere un PR20 para defenderse. El área de una mina se considera ataque en zona con lo que no provoca penalizadores. Es posible emplazar la mina de forma direccional, con lo que crea un cono de 60º causando PR15/5L3 hasta 50 metros y PR10/2L1 hasta 150 metros. La Detección no varía. Tanto en uno como otro caso, el daño se considera Balístico, aplicando un Perforante -3 contra Armaduras artificiales y permitiendo a los personajes capaces de defenderse de proyectiles hacer sus PR por la Característica que guía su arma.

## VIGILANCIA E INFILTRACIÓN

Esta clase de equipo es muy útil para labores de vigilancia y para operaciones encubiertas. Son idénticos a los existentes en el mundo real, aunque las versiones de las agencias suelen ser más pequeños y manejables gracias a la tecnología superior de que disponen.

**Bengala:** Señal luminosa para indicar la posición a un equipo de rescate o señalizar el inicio de una operación.

**Binoculares:** Prismáticos de 20 aumentos para ampliar la imagen de objetivos distantes.

**Botiquín de Campaña:** Proporciona una bonificación de +10 a los Efectos de las tiradas de Conocimiento: Medicina.

**Capturador de Códigos:** Un aparato o software diseñado para capturar los usos del teclado de un ordenador, normalmente para obtener contraseñas o códigos del usuario.

**Codificador de Comunicaciones:** Un sistema de encriptación de datos que codifica a tiempo real cualquier conversación o comunicación a través del aparato utilizado. Un decodificador en poder del interlocutor podrá descifrar la información, evitando así la posibilidad de escuchas.

**Comunicador:** Un comunicador mastoideo que permite la comunicación a tiempo real entre dos o más operativos, manteniendo sus manos libres. Su campo de acción es de un kilómetro.

**Detector de Micros:** Un aparato que registra cualquier tipo de emisión en una zona de 10 metros. Los micros desactivados o los que graban pero no envían señal, no serán localizados.

**Equipo de Submarinismo:** Con autonomía para 3 horas.

**Equipo de Supervivencia:** Un kit que incluye brújula, cuchillo, sedal, seis bengalas, pastillas para potabilizar agua, cantimplora de 1,5 litros y cápsulas de proteínas con las que sobrevivir durante un mes.

**Esposas:** Esposas de plástico para mantener inmovilizados a prisioneros humanos. Un personaje con FUE 2 o superior puede romperlas con facilidad.

**Filtro de Oxígeno:** Un pequeño filtro de oxígeno para la boca que proporciona aire durante 5 minutos. Los recambios pueden ser llevados cómodamente en el cinturón o en el bolsillo.

**Gafas de Termovisión:** Visor con una serie de microcircuitos electrónicos que proporcionan la capacidad de ver la señal térmica de los objetos y criaturas. La versión de las agencias va montada en unas gafas normales.

**Gafas de Visión Nocturna:** Un visor con una serie de microcircuitos electrónicos que proporcionan la capacidad de ver con poca luz. Las luces inesperadas pueden cegar al usuario con facilidad. La versión de las agencias va montada en unas gafas normales.

**Ganzúas:** Todo lo necesario para forzar cerraduras y cajas de seguridad mecánicas.

**Ganzúas Electrónicas:** Todo lo necesario para forzar cerraduras de tipo electrónico o magnético.

**Herramientas Electrónicas:** Un kit de herramientas para poder utilizar la habilidad de Seguridad o Reparaciones.

**Interferidor de Señal:** Un emisor de interferencias que impide cualquier emisión de audio o video en un radio de unos 10 metros.

**Microcámaras:** Unas pequeñas cámaras del tamaño de un botón que pueden ser colocadas en cualquier lugar, con una capacidad de transmisión de 120 horas y un alcance de transmisión de 5 kilómetros. Captan audio y video con una buena resolución.

**Micrófonos:** Unos pequeños micrófonos del tamaño de un céntimo que pueden ser adheridos en cualquier lugar, con una capacidad de transmisión de 120 horas y un alcance de 5 kilómetros. Pueden captar cualquier sonido en una habitación a una distancia de hasta 20 metros.

**Micrófono direccional:** Un micro en forma de cono que permite incrementar el efecto en una tirada de Percepción auditiva en +20, además de aumentar el alcance del oído a 200 metros. Muy útil para escuchar conversaciones, pero debe de ser utilizado con la Habilidad de Seguridad para ajustar y aislar la conversación del ruido ambiente.

**Micrograbadora:** Del tamaño de un botón, puede almacenar 100 horas de audio. Muy útil para vigilancias que no puedan ser realizadas de cerca o sin suficiente personal. Además, al no enviar señales al exterior, no son descubiertas por los detectores de micros.

**Panel:** Un aparato del tamaño de un iPod utilizado por la Agencia para suministrar a sus agentes los perfiles referentes a una misión y con una serie de tecnología electrónica y holográfica que proporciona un equipo de comunicación básico capaz de recibir y grabar señales de radio y de video multifrecuencia, localizador GPS, pantalla y teclado holográficos, elevada capacidad de proceso de datos y almacenamiento de 500 terabytes (con acceso a servidores de almacenamiento de la Agencia, sistema de reconocimiento de voz, encriptación de comunicaciones y acceso a Internet). El panel dispone además de un sistema de reconocimiento múltiple digital, ocular y vocal que provoca la autodestrucción del mismo en el caso de cualquier intento de utilización no autorizada del aparato.




**Pinchalíneas/Decodificador:** Un pequeño artefacto para pinchar teléfonos fijos. Los teléfonos móviles pueden ser pinchados por medios informáticos mediante un decodificador de señales.

**Rastreador:** Un pequeño emisor de señales que puede ser localizado por GPS, útil para hacer seguimientos a vehículos y personas.

**Uniforme de Camuflaje:** Un traje preparado para proporcionar una mejor ocultación en un tipo de terreno o condiciones, como puede ser ártico, oscuridad, jungla, etc.. Proporciona un bono de +10 a la Habilidad de Sigilo.

**Uniforme de Supervivencia:** La ropa apropiada para sobrevivir en condiciones ambientales adversas, como climas desérticos o fríos. Proporciona un bono de +10 a la Habilidad de Vigor para soportar el clima extremo.

## VEHÍCULOS

En el mundo actual existen vehículos y medios de transporte que los jugadores pueden emplear tanto para viajar como para aumentar su movimiento en ciertas situaciones, ya que no todos los personajes tienen por qué disponer de poderes de vuelo. Además, la existencia de los poderes basados en la infección tecnológica o la tecnomejora de vehículos hace necesarias unas reglas para la conducción y el combate con los mismos. De eso trataremos en este apartado.

### ESTADÍSTICAS DE LOS VEHICULOS

Los vehículos disponen de una serie de parámetros que reflejan desde la facilidad de manejo y maniobra hasta la cantidad de daño que pueden soportar, así como la velocidad que pueden alcanzar. Obviamente, las motocicletas son mucho más manejables que los automóviles, pero estos poseen a su vez una mayor resistencia. Algunos poderes pueden modificar las estadísticas de los vehículos.

Todas las velocidades están medidas en puntos de Movimiento por asalto, pudiendo convertirlas a Km/h, consultando sus equivalencias en la ***Tabla 32. Conversión de Movimiento Avanzado***.

Las estadísticas de los vehículos son las siguientes:

**Aceleración:** Representa el aumento de velocidad en puntos de Movimiento que un vehículo puede alcanzar en un asalto.

**TABLA 31. AUTOMÓVILES**

| Tipo de Vehículo | Aceleración | Maniobra | Velocidad | PE | Blindaje |
|---|---|---|---|---|---|
| Berlina Gama Baja | 2 | +0 | 28 | 100 | 4 |
| Berlina Gama Media | 4 | +0 | 32 | 125 | 4 |
| Berlina Gama Alta | 6 | +5 | 38 | 130 | 4 |
| Deportivo Gama Baja | 6 | +10 | 38 | 100 | 2 |
| Deportivo Gama Media | 9 | +10 | 48 | 110 | 2 |
| Deportivo Gama Alta | 15 | +10 | 52 | 110 | 2 |
| Deportivo Gama Superior | 18 | +15 | 56 | 120 | 2 |
| Familiar Gama Baja | 3 | +0 | 32 | 120 | 4 |
| Familiar Gama Media | 5 | +0 | 36 | 150 | 4 |
| Familiar Gama Alta | 5 | +5 | 36 | 150 | 4 |
| Monovolumen Gama Baja | 2 | -5 | 24 | 180 | 6 |
| Monovolumen Gama Media | 4 | -5 | 28 | 180 | 6 |
| Monovolumen Gama Alta | 7 | +0 | 30 | 200 | 6 |
| Todoterreno Gama Baja | 4 | +0 | 28 | 150 | 6 |
| Todoterreno Gama Media | 5 | +0 | 28 | 180 | 6 |
| Todoterreno Gama Alta | 7 | +0 | 34 | 180 | 6 |

**TABLA 31.2 MOTOCICLETAS**

| Tipo de Vehículo | Aceleración | Maniobra | Velocidad | PE | Blindaje |
|---|---|---|---|---|---|
| 50cc | 5 | +15 | 14 | 40 | 0 |
| 125cc | 7 | +20 | 20 | 60 | 2 |
| 250cc | 8 | +20 | 26 | 60 | 2 |
| 500cc | 12 | +20 | 40 | 60 | 2 |
| 1000cc | 15 | +20 | 50 | 60 | 2 |

**TABLA 32. CONVERSION DE MOVIMIENTO AVANZADO**

| P. Mov. | Km/h | P. Mov. | Km/h | P. Mov. | Km/h |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 24 | 150 | 47 | 293 |
| 2 | 12 | 25 | 156 | 48 | 300 |
| 3 | 18 | 26 | 162 | 49 | 306 |
| 4 | 25 | 27 | 168 | 50 | 312 |
| 5 | 31 | 28 | 175 | 51 | 318 |
| 6 | 37 | 29 | 181 | 52 | 325 |
| 7 | 42 | 30 | 187 | 53 | 331 |
| 8 | 50 | 31 | 193 | 54 | 337 |
| 9 | 56 | 32 | 200 | 55 | 343 |
| 10 | 62 | 33 | 206 | 56 | 350 |
| 11 | 68 | 34 | 212 | 57 | 356 |
| 12 | 75 | 35 | 218 | 58 | 361 |
| 13 | 81 | 36 | 225 | 59 | 367 |
| 14 | 87 | 37 | 231 | 60 | 375 |
| 15 | 93 | 38 | 237 | 61 | 381 |
| 16 | 100 | 39 | 242 | 62 | 387 |
| 17 | 106 | 40 | 250 | 63 | 393 |
| 18 | 112 | 41 | 256 | 64 | 400 |
| 19 | 118 | 42 | 262 | 65 | 406 |
| 20 | 125 | 43 | 268 | 66 | 412 |
| 21 | 131 | 44 | 275 | 67 | 418 |
| 22 | 137 | 45 | 281 | 68 | 425 |
| 23 | 142 | 46 | 287 | 69 | 431 |

**Maniobrabilidad:** Representa la facilidad de manejo del vehículo y proporciona modificadores positivos o negativos a la habilidad de Conducir.

**Velocidad Máxima:** Representa la velocidad límite a la que puede llegar el vehículo. Está expresada en puntos de Movimiento. Si necesitas una referencia en Km/h puedes consultar la ***Tabla 32. Conversión de Movimiento Avanzado***.

**Estructura:** Los PE estructurales del vehículo. Un personaje que tenga una buena habilidad en conducir puede aprovechar mucho la resistencia de los vehículos, evitando que los combates se limiten a "tiro a la rueda".

**Blindaje:** Es posible blindar un vehículo, dándole una cantidad de Armadura que reducirá los daños estructurales que sufra, aunque hacerlo modificará negativamente algunas de las estadísticas. Todas las estructuras poseen una resistencia básica que se restará al daño Físico y Balístico recibido. Incrementar el blindaje aumentará también esta puntuación.

## MODIFICANDO VEHÍCULOS

Es posible modificar vehículos, mejorando ciertas capacidades, aunque hacer esto afectará negativamente a otras. Si se incrementa el blindaje de un vehículo, su resistencia aumentará a cambio de reducir su maniobrabilidad, pues los cambios en el chasis y el aumento del peso del mismo alterarán el diseño original del vehículo.

Las reglas para hacerlo son las siguientes (todos los aumentos en Aceleración y Velocidad son en metros por asalto):

**Incrementar Blindaje:** Por cada 2 puntos que se aumente el blindaje, se reducirá en -5 la Maniobrabilidad y en -2 su Velocidad máxima. No puede incrementarse más de 4 puntos el blindaje de un vehículo. Es posible utilizar un tipo especial de blindaje cerámico que incrementará el blindaje únicamente contra armas de fuego, con lo que las penalizaciones se dividirán a la mitad redondeando hacia el múltiplo de 5 más bajo.

**Incrementar Estructura**: Se puede incrementar la Estructura de un vehículo en un 10% al coste de un penalizador de -5 a su Maniobrabilidad y un -10% a su Velocidad. Si también se ha blindado el vehículo, sustraeremos un -1 a su Aceleración. No puede aumentarse la estructura de un vehículo más de un 20%.

**Incrementar Maniobrabilidad:** En un vehículo esto mejora su Maniobrabilidad en +5 al coste de un 10% de sus puntos totales de estructura o de 2 puntos de blindaje (no puede bajar de 0). Solamente puede ser modificado de esta forma una vez.

**Incrementar Velocidad:** Es posible incrementar la Aceleración en +1 y la Velocidad máxima en +2 al coste de un -10 en la Maniobrabilidad del vehículo y un -10% de sus puntos de estructura totales, así como -2 puntos de blindaje. Solamente puede ser modificada de esta forma una vez.

Por supuesto, existen poderes que permiten mejorar los vehículos, lo cual es mucho menos problemático que hacer costosas modificaciones que proporcionan tantos problemas como beneficios. Las ***Tablas 31.1 y 31.2*** muestran las estadísticas de los diferentes tipos de vehículos.

## DESCRIPCIÓN DE LOS VEHICULOS

Los vehículos de las tablas han sido englobados en diferentes grupos para simplificar las reglas y facilitar las cosas al Director de Juego y a los jugadores, optando por unas puntuaciones medias en un determinado tipo de transporte, con las que se puede simular cualquier tipo de coche o motocicleta. Simplemente bastará con decidir a cual de los tipos se ajusta de forma más apropiada. Para mayor información, en cada uno de los casos se proporcionan algunos ejemplos de vehículos de ese tipo.

**Berlina:** Aquí englobamos la berlina, el sedán y el turismo, es el automóvil clásico, con un techo fijo elevado hasta el cristal trasero, donde suele haber un tercer volumen de carga o maletero. Normalmente tiene cuatro puertas, aunque hay algunas versiones de dos puertas.

*Berlina Gama Baja:* Opel Corsa, Renault Clio, Seat Ibiza, Fiat Punto, Ford Fiesta, Chevrolet Matiz, Mazda 2.



*Ilustrado por © Vilebedeva*



Ilustración © Reza ILyasa

*Berlina Gama Media*: Nissan Primera, Citroen C4, Ford Focus.
*Berlina Gama Alta:* Volkswagen Passat, Audi A8, Mercedes Clase S, Mini Cooper.

**Deportivo:** Los deportivos, descapotables y los coupé son vehículos diseñados para alcanzar altas velocidades pero sin ser coches de carreras, estando pensados para su uso en ciudades y autopistas. Vistosos, llamativos y muy rápidos, son la clase de coche con la que todo el mundo sueña, aunque su elevado coste limita su acceso a unos pocos privilegiados, en especial los modelos de las gamas más altas. Poseen una aceleración y una velocidad impresionantes, así como una adherencia al asfalto y una frenada muy superior a la de otros vehículos, elevando su maniobrabilidad.
*Deportivo Gama Baja:* Alfa Romeo Spider, Audi A5.
*Deportivo Gama Media:* BMW Series 6, Ferrari Testarossa, Maserati Coupe, Ashton Martin Vantage, Ashton Martin DB9, Coupe, Cadillac XRL.
*Deportivo Gama Alta:* Ferrari F430, Porsche 911.
*Deportivo Gama Superior:* Porsche 959, Lamborghini Murciélago, Lamborghini Gallardo.

**Familiar:** Es una variante del turismo, también llamada ranchera. Proporciona una mayor capacidad de carga y una tercera o quinta puerta al elevar el techo en la parte posterior, aumentando el espacio del maletero. Una buena elección como transporte encubierto.
*Familiar Gama Baja:* Skoda Fabia, Fiat Stilo
*Familiar Gama Media:* Opel Vectra, Peugeot 308
*Familiar Gama Alta:* Mercedes Clase C, Audi A4 Avant

**Monovolumen:** Aquí englobamos los monovolumen y las furgonetas, vehículos a medio camino entre un turismo y un camión, fabricados para disponer de bastante espacio, ya sea para llevar a muchas personas o para cargar equipo, por lo que son unos transportes óptimos para las operaciones. Los asientos son perfectamente desmontables, lo cual multiplica el habitáculo de carga.
*Monovolumen Gama Baja:* Peugeot Boxer, Citroen Jumper.
*Monovolumen Gama Media:* Hyundai Matrix, Hyundai H1, Chrysler Voyager, Renault Master.
*Monovolumen Gama Alta:* Ford Galaxy.

**Todoterreno:** Esta categoría engloba a los jeeps y los todoterrenos. Se trata de vehículos diseñados para ser conducidos en superficies ásperas, como arena, tierra, piedras o terreno encharcado, lo cual los hace muy versátiles, ya que reducen a la mitad cualquier penalizador excepto el firme helado. Disponen de tracción a las cuatro ruedas y son muy resistentes, siendo el tipo de vehículo utilizado por el ejército en todo el mundo.
*Todoterreno Gama Baja:* Land Rover Freelander, Nissan Terrano.
*Todoterreno Gama Media:* Chevrolet Captiva, Hummer H3.
*Todoterreno Gama Alta:* Jeep Grand Cherokee, BMW X3.

**Motocicletas:** Las motocicletas pueden ser de muchos tipos (*cross, turismo, deportivas, scooter, naked*) pero a efectos de juego es mucho más efectivo englobarlas por cilindrada. Como en el caso de los automóviles, las motos han sido englobadas en varios grupos, con lo que las puntuaciones ofrecidas son medias para cada tipo de cilindrada. Quizá las motos de cross sean las que más se salen de las puntuaciones de las categorías que hemos establecido, pero no han sido concebidas para moverse en ciudad o carretera y cualquier personaje las descartaría por una naked o una deportiva, que proporcionan buena maniobrabilidad y una velocidad mucho mayor. En cuanto al peso, las motos oscilan demasiado según uno u otro modelo como para dar un peso medio, aunque se puede considerar que los modelos más ligeros rondarán los 75 kilos y los más pesados estarán por encima de los 200.

## MODIFICADORES PARA VEHÍCULOS

Existen diversas condiciones que provocarán el que sea mucho más difícil maniobrar con un vehículo. La siguiente lista intenta dar una orientación. Los vehículos todoterreno reducen a la mitad los penalizadores debidos a tipos de terreno, con la excepción del terreno helado. Los modificadores son acumulativos. Así pues, conducir a 200 Km/h por un terreno helado con fuertes vientos penalizará los efectos de las tiradas de conducción en -60, un suicido seguro.

**Tabla 33. Modificadores para Vehículos**

| Condiciones | Modificador |
|---|---|
| Terreno arenoso | -10 |
| Terreno encharcado | -20 |
| Terreno pedregoso | -20 |
| Terreno helado | -30 |
| Pendiente severa | -10 |
| Fuertes vientos | -10 |
| Por cada 100Km/h | -10 |
| Atención distraída* | -10 |

* Por ejemplo, disparando mientras se conduce, hablando por el móvil o ejecutando cualquier acción activa.

## Conduciendo Vehículos

No es necesario estar efectuando tiradas de conducción cada asalto que se conduzca un coche. Normalmente, conducir es algo simple, que no requiere más que un poco de atención. Solamente en las ocasiones en las que pueda haber complicaciones que deriven en un accidente, será necesario hacer chequeos de Conducir, que se considerarán acciones activas.

¿Cómo se efectúan tales tiradas? Simple y sencillo. Se hará una tirada de la manera acostumbrada y se aplicarán los modificadores apropiados al Efecto de la misma. Si es suficiente para lo que exija la maniobra, no habrá problemas y el conductor será capaz de evitar el accidente. En el caso contrario, la lógica implicará los efectos del fallo.

## Combate en Vehículos

Los personajes que estén conduciendo un vehículo pueden verse involucrados en combates y persecuciones. Además de, posiblemente, tener que dedicar su atención al tiroteo, pueden suceder todo tipo de cosas que complicarán la persecución tanto para unos como para otros. Para simularlas, cada asalto el Director de Juego tirará 1D y, en caso de salir un resultado par, tirará de nuevo y consultará la tabla correspondiente. Por supuesto, nada le impide decidir qué obstáculos aparecerán en una persecución o simplemente ponerle fín con un paso a nivel que corte el paso a los perseguidores si el perseguido ha sido capaz de pasar a tiempo.

**Adelantamiento:** Un vehículo más lento bloquea el paso. EfMin 30.

**Curva Peligrosa**: Una curva cerrada. De salirse de la misma el coche sufrirá 2D de daño directo. EfMin 50.

**Firme Peligroso:** En esta zona la carretera está en mal estado, que provoca un penalizador de -20 a Conducir. Durará hasta que salga un resultado de Ningún Evento.

**Cruce:** Un cruce en la calzada que sigue el vehículo. Haz una nueva tirada para determinar la dificultad de atravesarlo, variando el EfMin según el tráfico. Un fallo equivale a un accidente. Tirar 1D: **1-3** EfMin 0. **4-6** EfMin 30. **7-8** EfMin 50. **9** EfMin 70. **0** EfMin 90.

**Curva Mortal:** Una curva muy cerrada con el peligro de árboles, rocas o muros cerca. Un fallo equivale a accidente. EfMín 70.

**Peatón:** Una persona o varias en el camino del coche. En caso de fallo el coche sufre 2D de daño además de los posibles cargos legales. Ef Mín 30.

**Obstáculo:** Farola, buzón, boca de incendios. El coche sufrirá 4D de daño en caso de fallo. EfMin 50.

**Animal:** Un animal en el camino (a elección del Director de Juego). En caso de fallo, el vehículo sufre 3D de daño. EfMin 30.

**Arboles/Rocas:** Obstáculos inesperados en el camino. Accidente en caso de fallo. EfMin 50.

**Tira dos veces/Desastre:** Tira dos veces y aplica ambos resultados, sumando el EfMin. Si al tirar salen dos 0, ocurre un desastre. Puede ser cualquier cosa a discreción del Director de Juego, desde obras hasta un árbol atravesando la calzada, un coche descontrolado de frente, un paso a nivel con el tren pasando o lo que pueda salir de su perversa mente. EfMin no inferior a 90.

Las persecuciones tendrán lugar en base a una serie de reglas. La primera opción es que no haya combate. En ese caso, únicamente se aplicarán tiradas, considerando la distancia entre los vehículos Corta, Media y Larga. Los conductores establecerán una velocidad y se harán las tiradas pertinentes. El vehículo con la velocidad más alta incrementará su Efecto en +1 por cada punto que supere la del contrario. El ganador de cada tirada podrá alejarse o acortar la distancia Corta/Media/Larga. Si se reduce a Corta, se podrá golpear un vehículo con el propio o intentar cruzarse (nueva tirada opuesta al siguiente asalto). Si un vehículo se aleja más que Larga, dará esquinazo a su perseguidor. Este tipo de persecución no se basará en asaltos.

La segunda opción es que haya combate. En ese caso se aplicarán las reglas de movimiento apropiadas, con algunas novedades. Un personaje que conduzca un vehículo podrá usar su habilidad de Conducir como base para calcular su PDA/PDD, calculándola normalmente considerando Conducir como Habilidad de Arma y su Estilo de combate para consultar ***la Tabla 15.1 (pág.93)*** y sumando a la PDD la Maniobrabilidad. Además, atacar a un personaje que se encuentre dentro de un vehículo se considerará un ataque apuntado con un penalizador de -20 a la PDA.

## Accidentes

Cuando un vehículo choca con un obstáculo inamovible, o muy pesado, se produce un accidente. Debido a las altas velocidades a las que normalmente se circula, un choque puede resultar letal. Como regla general, cada 5 puntos de Movimiento (30 Km/h) de velocidad (o fracción) equivalen a un daño físico de 1D. El resultado de los dados se modificará según una la clase de obstáculo o vehículo con el que se impacte:

- Chocar con un obstáculo/vehículo de tamaño mucho menor: -1D
- Chocar con un obstáculo/vehículo de igual o mayor tamaño: +1D
- Chocar con un obstáculo/vehículo de tamaño mucho mayor: +3D

En el caso de que un vehículo impacte contra otro de frente, se sumarán sus velocidades y en el caso de que ambos circulasen en el mismo sentido, se restará la menor de la mayor. El daño lo sufrirán ambos vehículos. Los pasajeros sufren el mismo daño que un vehículo si el choque es lo suficientemente importante como para detenerlo o destruirlo, una vez restado el Blindaje del mismo, aunque los airbags o el cinturón de seguridad lo reducen a la mitad, y el uso de ambos a la cuarta parte. Además, cualquier choque frontal detendrá el vehículo, a no ser que colisione con algo de

**Tabla 34. Eventos en Vehículos**

| Tirada | Carretera | Autopista | Ciudad | Campo a Través |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Adelantamiento | Adelantamiento | Peatón | Firme Peligroso |
| 2 | Curva Peligrosa | Adelantamiento | Peatón | Firme Peligroso |
| 3 | Adelantamiento | Adelantamiento | Cruce | Animal |
| 4 | Cruce | Cruce | Obstáculo | Animal |
| 5 | Firme Peligroso | Cruce | Obstáculo | Arboles/Rocas |
| 6 | Curva Peligrosa | Firme Peligroso | Cruce | Arboles/Rocas |
| 7 | Curva Mortal | Curva Peligrosa | Ningún Evento | Ningún Evento |
| 8 | Ningún Evento | Ningún Evento | Ningún Evento | Ningún Evento |
| 9 | Ningún Evento | Ningún Evento | Ningún Evento | Ningún Evento |
| 10 | Tira 2 veces/Desastre | Tira 2 veces/Desastre | Tira 2 veces/Desastre | Tira 2 veces/Desastre |

un tamaño mucho menor, como un animal, persona, motocicleta u obstáculo pequeño. De todas formas, se requerirá una tirada de Conducir con un EfMin 30 para no perder el control del vehículo. Cualquier choque frontal conduciendo una motocicleta siempre resultará en un accidente.

Es posible utilizar un vehículo como arma para atropellar a alguien, aunque en el caso de una moto no es aconsejable, ya que el conductor puede acabar recibiendo el mismo o más daño que la víctima. Para hacerlo, se utilizará la habilidad de Conducir como Habilidad de Arma (con el Estilo del personaje). También es posible defenderse en un vehículo usando la Habilidad de Conducir para esquivar ataques o intentos de embestida.

En cuanto a la frenada, un vehículo necesitará un asalto para detenerse recorriendo una distancia igual a un tercio de su Velocidad o la cuarta parte si circula a menos de Velocidad 10. Esta maniobra requiere una tirada de Conducir con un EfMin de 50 o 30 en el segundo caso. Un fallo equivale a un aumento de tantos metros en la frenada como puntos por los que se ha fallado. Un resultado de Malas Noticias, se considerará un accidente a elección del DJ.

Por último, los vehículos poseen una cierta cantidad de PE. Cuando estos bajen de la mitad, el vehículo perderá una rueda, o bien tendrá cualquier tipo de problema mecánico que reducirá en -1D su manejo. Cuando un vehículo se queda sin PE, resultará completamente inutilizado, siendo imposible de controlar y sufriendo un accidente de inmediato si no se obtiene una tirada de Conducir con un EfMin de 50.

Un personaje podrá arreglar un vehículo mediante el uso de la habilidad Reparaciones o el uso de poderes que reparen PE. Las reglas son equivalentes a las reglas de Medicina, pero con la diferencia obvia de que se requerirán repuestos y ciertas herramientas o maquinaria.

## PERSONALIZANDO EQUIPO

Las armas, armaduras y vehículos de este Capítulo han sido creadas con la tecnología humana estándar. Un Tecnomentat con el poder Empatía Tecnológica posee una capacidad innata para entender cualquier mecanismo e idear infinidad de formas de mejorarlo, personalizándolo para sacar el máximo partido de las capacidades físicas de su usuario. Una pieza de equipo modificada para un usuario en particular puede proporcionarle una gran cantidad de ventajas, aunque su producción en serie no es posible, ya que estarán diseñadas específicamente para el estilo de manejo, el nivel de habilidad e incluso la personalidad del usuario, siendo incluso de uso incómodo para cualquier otro personaje, debiendo invertir 200 horas de entrenamiento y 5PX en acostumbrarse o aplicar un malus de -1D. Si se acepta un malus de -50 a la Habilidad se podrá crear una pieza que cualquiera podría usar.

Si el artesano no es Tecnomentat o no posee el poder Empatía Tecnológica, estará seriamente limitado en cuanto a las mejoras que puede efectuar, que no podrán superar un EfMin de 100.

La mecánica para lograr esto es la siguiente: en primer lugar, el Tecnomentat deberá decidir qué es lo que va a implementar en el diseño básico de la pieza de equipo en cuestión, guiándose por la Tabla de Modificaciones al Equipo.

Una vez decidida la modificación que se va a efectuar, se hará una tirada de Reparaciones o Con.Tecnología para calcular el Efecto Base, que será modificado en un toral igual al número de horas empleadas en el proyecto, con el límite del resultado de la tirada. La cantidad máxima de horas que se pueden emplear al día es igual a MEN+VOL+RES. Si el resultado final alcanza el Efecto Requerido, se habrá tenido éxito y todos los intentos posteriores de crear una réplica exacta se harán con la mitad de dicho Efecto.

*Ejemplo: Garnet, una Tecnomentat, quiere modificar una pistola para incrementar su CAD en +1 y posee Reparaciones 140. Para lograrlo, dedica 10 días a preparar esquemas y hacer prácticas, acumulando 90 horas a razón de 9 diarias (VOL 4+MEN 4+RES 1). Necesita un Efecto de 150, algo bastante complicado. El jugador que lleva a Garnet hace una tirada de Reparaciones, obteniendo un 88 como Efecto Base, al que sumaremos 88 por sus horas de planificación. El total es 176, con lo que Garnet logra llevar a buen puerto su proyecto. Cualquier réplica idéntica a esta podrá fabricarla a partir de ahora con un Efecto de 75.*

**TABLA 35: MODIFICACIONES AL EQUIPO**

| Tipo de Equipo | Ef. Req. | Mejora |
|---|---|---|
| Arma Cuerpo a Cuerpo | 100 | 1 de Tipo 1: Daño +1, +1 Ini, +1 Ef.Ataque, +1 Ef. Defensa |
| Arma Cuerpo a Cuerpo | 130 | 2 de Tipo 1 |
| Arma Cuerpo a Cuerpo | 150 | 3 de Tipo 1 o +2 Ini o Daño +1L0 |
| Arma Cuerpo a Cuerpo | 200 | 2 de Tipo 1 y una entre +3 Ef.Ataque, +3 Ef. Defensa Daño +1L0 |
| Arma Cuerpo a Cuerpo | 300 | Dos entre: Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef.Ataque, +3 Ef.Defensa, +1D al Pozo, +5PDA, +5PDD |
| Arma de Proyectil/Arrojadiza | 100 | +1 Ini |
| Arma de Proyectil/Arrojadiza | 130 | +1 Ini y +1 Ef.Ataque |
| Arma de Proyectil/Arrojadiza | 150 | +1 Ini, +1 Ef.Ataque y Daño +1 |
| Arma de Proyectil/Arrojadiza | 200 | +2 Ini, +1 Ef.Ataque y Daño +1L0 |
| Arma de Proyectil/Arrojadiza | 300 | Dos entre: Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef.Ataque, +3 Ef.Defensa, +1D al Pozo, +5PDA, +5PDD |
| Arma de Fuego | 100 | +1 Ini |
| Arma de Fuego | 130 | Daño +1 |
| Arma de Fuego | 150 | +1 Ini y Daño +1, +1 CAD |
| Arma de Fuego | 200 | +1 Ini y Daño +1 y +1 CAD |
| Arma de Fuego | 300 | Dos entre Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef.Ataque, +1D al Pozo, +1 CAD, +5PDA |
| Armadura | 100 | +1 Balística |
| Armadura | 130 | +1 Física |
| Armadura | 150 | +1 Elemental |
| Armadura | 200 | +1 Física y Balística |
| Armadura | 300 | +1 Física, Balística y Elemental |
| Vehículo | 100 | +10 Estructura |
| Vehículo | 130 | +2 Velocidad o +2 Blindaje |
| Vehículo | 150 | +1 Aceleración o +5 Maniobrabilidad |
| Vehículo | 200 | 2 de las anteriores |
| Vehículo | 200 | 3 de las anteriores |
| Vehículo | 300 | +30 Estructura y 1 de las anteriores |
| Vehículo | 300 | +30 Estructura y 2 de las anteriores |



# CAPÍTULO VI
# MAGIA KIDOU

Una aeronave de elegante diseño surcaba los cielos en dirección a Polonia. Cada uno de los operativos mataba el tiempo de una forma distinta, acorde a su personalidad. Mientras Edward repasaba una y otra vez el perfil de la misión, Michael dedicaba el viaje a sus dos actividades preferidas: molestar a Crystal, que intentaba, sin éxito, meditar sobre las posibles opciones que se derivaban del informe de Inteligencia; e intentar ligar con la azafata, que parecía muy impresionada con su imitación de Orlando Bloom. Ninguno de ellos se había percatado de la súbita desaparición de la cuarta integrante de la célula, la Onmyoji Mitsu.

Encerrada en el lavabo, Mitsu intentaba sobreponerse a su miedo a las alturas. Desde que, siendo una niña, se había caído por un terraplén y había permanecido durante horas colgada de sus ropas en un barranco, no aguantaba encontrarse separada del suelo. Aunque sus maestros en el templo Seimei habían intentado ayudarla a superar su fobia, lo único que habían conseguido era hacérsela más soportable, pero aún seguía temblando como un pajarillo desvalido. No quería que sus compañeros la viesen en tan lamentable estado, así que se había encerrado en el servicio, donde no lograba calmarse. En un desesperado intento por conseguirlo, respiró hondo y cerró los ojos, intentando entrar en un trance meditativo que le ayudase a resistir los efectos del terror que intentaba aferrar su espíritu.

No tuvo éxito.

Inquieta, casi desesperada, comenzó a repetir una serie de mantras mientras buscaba el camino del reposo a través de sus recuerdos más felices. Su mente, libre de las ataduras del presente, voló a través de sus recuerdos hasta un hermoso prado florido bajo el hermoso cielo despejado del verano. A su alrededor, una docena de niños corrían por doquier, llenando el aire con sus risas cristalinas y su optimismo infantil. Los colores y aromas de la tierra, la hierba y las flores, tan vívidos en su memoria, inundaban sus sentidos talmente como si se encontrase de nuevo en aquel lugar. Casi sin darse cuenta, Mitsu se volvió a observar el camino, por el cual avanzaba un anciano de aspecto venerable y, a la vez, decrépito. Sus pobladas cejas blancas resaltaban unos ojos atentos de mirada penetrante y su larga melena nívea se agitaba con la brisa como si intentase echar a volar; pero sin duda lo más peculiar del viejo monje era su rostro sonriente, surcado de arrugas, cuales cicatrices de su interminable combate con el único enemigo invencible: el tiempo. Mitsu aguantó la respiración inconscientemente al volver a ver a su bisabuelo y sus ojos se anegaron en lágrimas mientras una invisible garra parecía oprimir su corazón. Fukinabe-Sensei llegó finalmente al precioso vergel y comenzó a llamar a los niños para que se sentasen a su alrededor. Momentos después, todos ellos se arremolinaban expectantes en un semicírculo ante él. Una mariposa de color negro con manchas moradas revoloteó alrededor de la cabeza del centenario Onmyoji, posándose finalmente en su prominente nariz, lo cual provocó una algarabía de hilaridad entre los chiquillos.

*- Así está mejor, Cho-chan – dijo con su perpetua sonrisa, mientras trasladaba a la delicada criatura a la punta de su dedo índice mientras su infantil auditorio reía de buena gana. Con un guiño cómplice, continuó hablando a los niños -. Debe de haberme confundido con algo, pero me pregunto con qué. La última vez que me miré en un espejo no era tan bonito como las flores de este prado. ¿Qué? ¿Qué quieres decirme, Cho-chan?*

Mitsu miró a su alrededor. Los pequeños observaban extasiados la escena mientras el venerable maestro fingía hablar con la mariposa, usando esa pantomima para captar su atención en las lecciones que quería inculcarles. Aunque sus habilidades y su experiencia eran considerables, el anciano se negaba a dedicar su tiempo a entrenar a los alumnos de más edad. Ninguno de sus superiores había conseguido convencerlo de que estaba desperdiciando el escaso tiempo que le quedaba actuando como mentor de los alumnos de más corta edad. Ahora, mirando con los ojos de una adulta, la joven no podía estar menos de acuerdo con ellos. En todas y cada una de las divertidas caritas que la rodeaban, brillando en los inquietos ojillos de los críos, podía verse una mezcolanza de interés, diversión, curiosidad, reflexión y, sobre todo, inocencia y felicidad. Fukinabe-Sensei les estaba proporcionando algo que no podían encontrar dentro de los muros del Templo Seimei. Una fuerza tan imponente que barrió su miedo como un huracán arrastra una brizna de hierba. Les había dado la ilusión de la niñez.

El avión llegó a su destino. El equipo bajó por la escalerilla, camino a su primera misión. Una solitaria mariposa pasó revoloteando entre ellos.

*- Domo arigato, Ojiisan – susurró Mitsu, mientras una lágrima corría por su mejilla.*

*"Hay que subir la montaña como viejo para llegar a la cima como joven"*

*Abe no Seimei, venerable fundador de la Orden de los Cinco Templos.*

Ya antes de la llegada de los Akuma existían fenómenos sobrenaturales en nuestro mundo. Los seres humanos poseen una fuerte energía vital y forman parte de las fuerzas que hacen germinar la vida por doquier. Una serie de fuerzas elementales que engendran energías vitales en un ciclo denominado el Flujo de Almas. Este mecanismo no es perfecto, pues como cualquier proceso, existen pequeñas impurezas que pueden dar lugar a un mal funcionamiento del mismo. Las energías del Flujo de Almas dan origen a formas de vida que, al morir, vuelven al continuo fluir de la corriente espiritual pero, en algunas ocasiones, la gran voluntad o las circunstancias de la muerte de un ser humano (y en rarísimas ocasiones, algún animal) hacen que el proceso falle y el ánima se niegue a perder su identidad y su individualidad. A estas almas rebeldes se las llama espectros, fantasmas, poltergeists, ánimas, muertos sin reposo y de una infinidad de formas más, aunque aquí nos referiremos a ellas con el nombre que les dan los Onmyoji: Ayakashi.

## LOS QUE TRAEN LA MUERTE

La presencia de los Ayakashi no pasó desapercibida a la humanidad durante mucho tiempo. En un principio, los seres humanos de las épocas más primitivas se mantenían apartados de los lugares donde habitaba un Ayakashi, mas con el paso de los siglos, algunos de los seres humanos comenzaron a estudiarlos.

De esta forma aprendieron muchas cosas: que algunos de los Ayakashi se alimentaban de seres vivos, fortaleciéndose en el proceso; que otros estaban atados a su vida anterior porque habían dejado algo por hacer; que todos ellos compartían ciertas debilidades que podían ser utilizadas para mantenerlos a raya; y que los más temibles de estos seres se alimentaban de sus semejantes, convirtiéndose en algo más terrorífico.

Los más inteligentes de estos estudiosos llegaron a entender cómo ayudar a aquellos que habían quedado atrás, descubriendo que al lograrlo se convertían en una luz que parecía fundirse con el mismo aire, y comprendieron que los espíritus eran parte del ciclo de la vida y de la muerte, llegando a la conclusión lógica de que si el Flujo de Almas resultaba debilitado por la continua aparición de esos entes, la vida en nuestro mundo podía terminar desapareciendo.

Tras semejante revelación, se encontraron ante una importantísima responsabilidad: guardar el equilibrio del Flujo de Almas trayendo el descanso a esos infelices seres. Cuando la Puerta se abrió brevemente durante el cataclismo que destruyó la Atlántida, el equilibrio del Flujo de Almas quedó dañado, aumentando la proliferación de ánimas rebeldes. Por fortuna, su presencia no pasó inadvertida ante Shaol, un estudioso atlante.

Shaol, conocido como el Anciano, había estudiado con fascinación ciertos rituales que los sabios que cazaban a los Ayakashi habían descubierto. Recopilándolos, sentó las bases del Onmyodo y de las diferentes vertientes del Kidou, la hechicería. Esos conocimientos fueron transmitidos a sus discípulos, unos humanos con extraños poderes que se dispersaron por diferentes partes del mundo, ocupándose de traer la muerte a aquellos que la habían negado, además de cazar a los demonios que habían penetrado en nuestra realidad. Estos cazadores se convertirían con el tiempo en los actuales Onmyoji, el legado de los atlantes para la raza humana. Su misión sería la última voluntad de una raza moribunda: proteger el planeta de las abominaciones a las que ellos habían franqueado el paso, los Akuma.

El tiempo pasó. La fama de los cazadores de espíritus se fue extendiendo, haciendo que pronto unos tomasen contacto con otros relativamente cercanos, haciendo que compartiesen conocimientos entre ellos, entrenando nuevos aprendices y asociándose cuando la situación lo requería. A lo largo de la historia se les ha conocido como Druidas, Hechiceros, Parcas, Cabalistas, Chamanes, Shinsengumi, Sacerdotes, Cazadores, Exorcistas y Onmyoji, entre otros muchos nombres. Todos ellos han mantenido estable el Flujo de Almas con el paso de las eras. Muchos murieron intentándolo.

Son, han sido y serán los que traen la muerte.

## LOS CIMIENTOS DE LA MAGIA

La continua exposición a las criaturas sobrenaturales y la búsqueda incesante de formas para detener a los más poderosos de los Ayakashi, ayudaron a los que traen la muerte a profundizar en los misterios del espíritu. Algunos de ellos seguían las enseñanzas de un legendario sabio que habitaba en una lejana montaña, al que algunos llamaban el Anciano, y que había desarrollado un método llamado Kidou. En base a este método, poco a poco fueron brotando diferentes doctrinas de estudio que asentaron las bases de lo que más tarde se convertiría en las diferentes disciplinas mágicas, postulando que si los Ayakashi y otros seres sobrenaturales eran capaces de utilizar sus energías para provocar efectos sobrenaturales, cualquier ser vivo también debería ser capaz de ejecutar el mismo proceso.

Tardaron décadas de ardua investigación e intercambio de conocimientos en obtener los primeros éxitos, identificando las pautas comunes a todos los logros espontáneos que se produjeron. Del establecimiento de esos patrones salieron las primeras teorías que describían algunas de las leyes metafísicas de nuestra dimensión.

La magia funciona bajo unas reglas que todos sus usuarios deben de obedecer, usando su propia energía espiritual para conjurar los poderes de este mundo, con la intención de crear pequeños encantamientos o grandes fuerzas de destrucción. Al ejecutar un conjuro, el invocador canaliza el poder de unas fuerzas elementales llamadas Kami o Elementos Guardianes, entidades estas que no son sino las representaciones metafísicas de cada uno de los elementos de la creación. Este proceso se consigue mediante plegarias u otros medios, pidiendo prestadas las capacidades creadoras o destructoras de los Kami para lograr el efecto deseado. Esto implica para el usuario un gran desgaste tanto físico como mental, por lo que no es raro que varios hechiceros colaboren para lograr la consecución de los conjuros más poderosos.

## LOS REQUISITOS DEL KIDOU

Para ejecutar conjuros no es necesario poseer Shikigami o tener una entidad sobrenatural sellada en el cuerpo. Solamente hay que disponer de una conexión con el Flujo de Almas o, lo que es lo mismo, poseer un alma o ser capaz de alimentarse de ellas. De esta forma, el Kidou es accesible tanto a los personajes jugadores, ya sean Akuma, Esper, Ronin u Onmyoji, como al más común de los mortales. A lo largo de este capítulo llamaremos Kidou a esta capacidad sobrenatural, ya que es la denominación que los Onmyoji le asignaron, aunque las diferentes tradiciones culturales de todo el mundo le han puesto nombres diferentes: santería, vudú, animismo, milagros…

¿Quiénes pueden ejecutar Kidou? ¿Cuáles son los requisitos necesarios para hacer uso de esta disciplina milenaria? ¿Cuáles son las reglas que limitan su actuación? Vayamos por partes.

### USUARIO DE KIDOU

Es la capacidad que poseen algunas clases de personaje o criaturas que les permite efectuar hechizos.

**Sin *Usuario de Kidou***, no es posible percibir el *Eco* de los Hechizos, ni dedicar puntos de Generación para adquirir Tablas de Ocultismo, Conocimientos Kidou o hechizos. Alguien que quiera aprender necesita al menos 1 año de estudio (los personajes Onmyoji o Ronin sin *Usuario de Kidou* se consideran que ya lo han hecho) para poder empezar a comprar puntos en una habilidad de conocimiento de un guardián, siempre que tenga un maestro, ya

**Tabla 36. Interacciones Elementales**

| Elemento | Kami | Afín | Prohibido | Efecto |
|---|---|---|---|---|
| Agua | Seiryu | Metal | Tierra | Congelación |
| Madera | Inari | Agua | Metal | Disipación |
| Fuego | Suzaku | Madera | Agua | Incineración |
| Tierra | Genbu | Fuego | Madera | Aturdimiento |
| Metal | Byakko | Tierra | Fuego | Shock |

sea una persona o un libro. Ha de seleccionar un Kami Guardián que determinará su Elemento Afín y Elemento Prohibido. Los puntos invertidos en Con. Ocultismo, Con. Kami (Guardián o Afín) no otorgan puntos gratuitos para adquirir Hechizos. La Maestría de hechizos a la que puede acceder es igual a un tercio de su conocimiento en un Kami y no puede acceder a la lista de Hechizos Compartidos.

**Un *Usuario de Kidou,*** puede percibir el Eco de los Hechizos, adquirir Tablas de Ocultismo e invertir Puntos de Generación y Puntos de Experiencia en los Conocimientos de los Kami, con un límite de 80 en la generación de personaje. Ha de seleccionar un Kami Guardián que determinará su Elemento Afín y Elemento Prohibido y puede acceder a la lista de Hechizos Compartidos. Todos los puntos invertidos en elevar un Conocimiento de Kami otorgan la misma cantidad de puntos gratuitos para adquirir hechizos de ese Kami, aunque las restricciones de Hechizos Iniciales aplican (*ver pág.152*). La Maestría de hechizos a la que puede acceder es igual a la mitad de su conocimiento en un Kami. Comienza con una Tabla de Ocultismo adicional a Nivel 1. No es posible adquirir esta ventaja después de la generación de personaje.

### KAMI GUARDIAN

Un *Usuario de Kidou* tendrá una afinidad natural hacia un Elemento en particular que definirá cuáles son sus límites en cuanto al uso de magia. Los Onmyoji y Ronin eligen su Guardián en el momento de la creación.




Te estarás preguntando qué ocurre con aquellos personajes que no disponen de un Guardián. Es cierto, no todo el mundo es un Onmyoji, pero ¿cuándo hemos dicho que los Onmyoji y Ronin son los únicos que poseen un Kami Guardián? Todos los seres vivos están alineados hacia un Elemento, sin excepción. Aunque los más comunes son Tierra y Madera, los seres humanos están, sin saberlo, ligados a uno de ellos. Muchos nunca llegan a enterarse, pese a pasar su vida en profesiones que les hacen sentirse realizados sin darse cuenta de que es su afinidad la que dictamina sus gustos: nadadores, bomberos, mineros, mecánicos, pilotos... muchos han elegido su posición guiados de esta forma, y muchos más desearían dedicarse a algo que "les llenase más" que sus actuales actividades. Otros padecen desequilibrios que hacen que su afinidad les posea, como podría ser el caso de los pirómanos. Así pues, partiendo de esta base, al aprender a usar Kidou, un personaje se dará cuenta de que uno de los Elementos le atrae. A efectos de juego, el Kami Guardián será elegido por el jugador.

La naturaleza del Elemento hacia el que es afín el personaje definirá los límites entre los que se moverá para aprender y ejecutar las artes del Kidou. Al definir el Kami Guardián, también definiremos el Elemento Afín, los Elementos neutrales y el Elemento Prohibido. Los cinco Elementos utilizados en el Kidou, al igual que en el Onmyodo son Madera, Tierra, Agua, Fuego y Metal. Entre dichos elementos hay una serie de relaciones que se ilustran en la ***Tabla 36. Interrelaciones Elementales.***

Cada uno de los Kami refleja el aspecto de uno de los Elementos, siempre desde el punto de vista de una fuerza benévola y creadora considerada Magia Blanca. Antes de poder aprender o ejecutar Kidou, será necesario decidir a cuál de los cinco se es afín, ya que esto decidirá cuales son los costes y las restricciones a la hora de aprender ciertos hechizos. Los Cinco Kami son:

***Suzaku***, el ave bermellón, representa el Elemento Fuego como fuerza benévola que trae renacimiento, siendo identificada con el cálido verano.

***Genbu,*** la tortuga negra, representa el Elemento Tierra como el suelo en el que crecen y prosperan los seres vivos, ofreciéndoles protección y refugio.

***Byakko,*** el tigre blanco, representa el Elemento Metal como parte de las herramientas necesarias para la prosperidad y la paz, así como el aire y la brisa que benefician a los seres vivientes.

***Seiryu,*** el dragón azul, representa el Elemento Agua como pacífico creador de sustento, la lluvia que hace crecer todo o el río plagado de vida.

***Inari,*** el zorro dorado, representa el Elemento Madera, la chispa vital que otorga vida a todos y cada uno de los seres que pueblan nuestro planeta.

Cada uno de estos Elementos posee un aspecto violento que da origen a los Elementos Violentos de la magia Madou, o magia oscura. Una vez selecionado un Elemento de Magia blanca no será posible utilizar Magia oscura. Con la excepción del arqueotipo Mahou-Tsukai, que podrá adquirir Madoshu y no perderá la capacidad de usar hechizos de Magia blanca, aunque si decide utilizar Madou, sí la perderá.

### DESARROLLO SOBRENATURAL

La magia no puede ser aprendida por criaturas sin poseer la Habilidad Desarrollo Sobrenatural al menos a 20. Las criaturas no sobrenaturales no poseen Desarrollo Sobrenatural, aunque pueden desarrollarlo por la interacción con seres sobrenaturales; dicho de otra forma, una vez que una persona cree en lo sobrenatural puede invertir experiencia en dicha habilidad. La mayor parte de los seres humanos en la actualidad no cree en las fuerzas de lo oculto o las consideran meros trucos.

### ECO

La magia produce una serie de vibraciones que pueden ser escuchadas por un *Usuario de Kidou* y los Akuma con el poder Comunión. Dependiendo del poder de los hechizos, estas perturbaciones son más o menos potentes, pudiendo ser percibidas mediante una tirada de Percepción Rutinaria. Este Eco imposibilita casi completamente utilizar hechizos de forma sorpresiva, siempre que el objetivo sea capaz de escucharlo. Quien obtenga un éxito en una tirada de detección sabrá que se está utilizando un hechizo en la zona. Para escuchar el Eco, un personaje deberá mantenerse bajo Concentración (1 Acción Pasiva).

Ilustrado por © Nato79

Los hechizos solo causan una vibración mística perceptible en el momento de su lanzamiento. Posteriormente, esa vibración reverberará durante los asaltos siguientes (de ahí el nombre de Eco). El Eco de un hechizo se extiende tantos metros como la Maestría del Hechizo. Un *Usuario de Kidou* puede, al coste de 1 Acción Activa, hacer una tirada de Sigilo cuyo Efecto será el necesario para detectarlo con la tirada de Percepción. La duración del Eco será de 1 asalto por cada 10 puntos de Maestría del Hechizo.

Los poderes Akuma también causan un Eco que puede ser detectado por el poder Comunión. Cada nivel de Sello empleado (o de Potencia) equivaldrá a 10 niveles de Maestría. Los Akuma pueden usar el Poder Ocultación del Eco para disimularlo.

## HECHIZOS INICIALES

Cualquier personaje jugador puede aprender magia, pero solo los Onmyoji, los Ronin y los Mahou-Tsukai pueden adquirir Hechizos durante la generación de personaje, siempre que posean *Usuario de Kidou*. Inicialmente, un personaje jugador puede acceder a los hechizos de su Elemento Guardián, además de los Comunes que recibe por Conocimiento Ocultismo.

Un personaje que no sea *Usuario de Kidou* no poseerá hechizos iniciales, da igual la puntuación que posea en los Conocimientos.

En la creación de personaje no pueden ser adquiridos más conocimientos en Kidou. Más adelante podrá adquirir nuevos Conocimientos de Kidou.

*Ejemplo: Un Usuario de Kidou que posee inicialmente Con. Suzaku 70 y Con. Ocultismo 70 recibirá 70 puntos para invertir en hechizos de Fuego y otros 70 para hechizos Comunes. En ambos casos, las Maestrías de los hechizos adquiribles no podrán superar 35.*

## APRENDIENDO HECHIZOS

Cualquier *Usuario de Kidou* o un personaje que dedique un año y disponga de un maestro pueden aprender magia a través del estudio y la experiencia. Los costes de dichos hechizos están definidos en el ***Capítulo VIII. Experiencia.***

Los Usuarios de Kidou ganan niveles de Maestría para adquirir hechizos al elevar las habilidades de Conocimiento de cada Guardián, a razón de un punto de Maestría por punto aumentado. Los que no posean esa capacidad, deberán pagar íntegramente el coste de los hechizos que deseen adquirir, además de elevar los Conocimientos necesarios.

## TABLAS DE OCULTISMO

Al igual que ocurre en el combate, un personaje versado en las artes arcanas puede mejorar sus posibilidades mediante el aprendizaje de una serie de Tablas y Entrenamientos que confieren diversas ventajas a la hora de invocar energías sobrenaturales. Las reglas funcionan de la misma manera, tanto en los límites como en los costes. Básicamente se consideran una ampliación especializada de las Tablas de Combate. Los Entrenamientos que otorgan las Tablas de Ocultismo están descritos en el ***Capítulo IV***.

A continuación se describen las Tablas de Ocultismo, con los requisitos que piden y sus respectivos árboles, cuyo funcionamiento es el mismo que las Tablas de Combate.

El *Favorito Kidou*, en este tipo de tablas otorga +2 a la Potencia de Hechizo y a sus PR, así como un +0L1 al daño de ese tipo de hechizos. En el caso de hechizos tipo Kekkai también aumenta en +2 la FUE de estos. En el caso de hechizos tipo Kōmajutsu, solo se aplicará un +2 a las PR que cause la criatura con cualquiera de sus ataques. Si un hechizo ya posee Favorito *(Ejemplo: Arma Elemental)* o es de varios tipos de hechizos (*Ejemplo:* Onmyoji/Tatari) solo se aplicará una de las mejoras.

### TABLA: CAZADOR DE LO SOBRENATURAL

Esta tabla puede ser adquirida sin disponer de conocimientos de Kidou, cumpliendo los requisitos.

**Requisitos:** Conocimiento Ocultismo 50, algún tipo de mentor Cazador.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Cruzado | Cazador |
| Saber Sobrenatural | Exaltado | Cazador |
| | Fanático | Cazador |

**Saber Sobrenatural:** Con la ayuda de un mentor (que puede ser un libro), un personaje podrá usar sus conocimientos de Ocultismo para aprovechar los conocimientos de los Cazadores. Con Saber Sobrenatural un Cazador podrá usar su Con. Ocultismo para conocer las Debilidades de los seres sobrenaturales (mediante una tirada de Ocultismo a elección del DJ), así como comprender los Rituales de Cazador si tiene acceso a ellos (en el libro básico no encontrarás Rituales de Cazador, pero sí en futuros suplementos).

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Suma +1 al total de Daño por cada 30 puntos de Con. Ocultismo contra aquellos seres sobrenaturales que pueda identificar, ya sea mediante daños físicos o mágicos.

**Cruzado:** Utilizando habilidades desarrolladas a través de una comprensión muy básica de las leyes metafísicas, el personaje es capaz de cambiar el aura de su alma, haciendo que cubra su cuerpo con una armadura invisible que repele cualquier energía espiritual, con lo que recibe menos daño de los ataques de criaturas con capacidades Sobrenaturales. Hacer esto imposibilita el uso de Kidou, reduciendo cualquier intento de conjurar y disipando cualquier hechizo que tenga en uso sobre sí mismo.

**Efecto:** +1 al Aguante contra criaturas sobrenaturales, al coste de 1 punto de Poder por asalto. -10 a sus PH. Anula los hechizos activos.

**Exaltado:** Utilizando habilidades desarrolladas a través de una comprensión muy básica de las leyes metafísicas, el personaje es capaz de cambiar el aura de su alma, haciendo que cubra sus armas como un refuerzo invisible espiritual que repele cualquier energía espiritual, con lo cual incrementa el daño que producen a las criaturas con capacidades Sobrenaturales. Hacer esto imposibilita el uso de Kidou, reduciendo en 10 su Potencia de Hechizo en cualquier intento de conjurar, disipándose cualquier hechizo que tenga en uso sobre sí mismo

**Efecto:** Suma +10PDA contra los oponentes con capacidades sobrenaturales, al coste de 1 punto de Poder por asalto. -10 a sus Potencias de Hechizo.

**Fanático:** Aquellos que se dedican a cazar a las criaturas sobrenaturales, en ocasiones se encuentran con entes capaces de controlar la voluntad de sus víctimas. Normalmente, los cazadores suelen ser tipos que tienen sus razones para perseguir a estos seres, algo cuyo recuerdo los tortura y les ayuda a seguir adelante. Puede ser la pérdida de seres queridos, una visión, la servidumbre a un bien mayor o simplemente la Fe. No importa cuál sea su razón, es muy difícil hacerles olvidar eso y esto les hace casi imposibles de controlar, dominar o atemorizar. No retrocederán ante aquello que odian.

**Efecto:** +5 a cualquier prueba contra cualquier tipo de miedo o control mental. Aun bajo sus efectos, pueden librarse de un control mental mediante el gasto de 5 puntos de Ki.

### TABLA: CONVOCACIÓN DEMONÍACA

Esta tabla funciona tanto con Kidou como con poderes Akuma del tipo Animación Necromántica.

**Requisitos:** Usuario de Kidou.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Aura Defensiva | Convocación Defensiva |
| Convocación Duradera | Aura Elemental | Convocación Resistente |
| | Aura Física | Convocación Ofensiva |

**Convocación Duradera:** Las criaturas invocadas permanecen bajo el control del personaje una cantidad muy limitada de tiempo. Mediante la práctica y el perfeccionamiento de las matrices sobrenaturales de los sellos de invocación se puede extender dicho plazo.

**Efecto:** Otorga el Entrenamiento *Convocación Duradera*.

**Aura Defensiva:** Las leyes metafísicas de la convocación son extremadamente versátiles permitiendo una gran cantidad de efectos diferentes. Uno de los más interesantes es la creación de un aura, que se consigue modificando ciertos aspectos del sello de

convocación, otorgando a los entes una mejora en sus capacidades defensivas, como si se tratase de un blindaje sobrenatural, haciéndolos mucho más difíciles de golpear.

**Efecto:** Aumenta en +10 la PDD de las Convocaciones.

**Aura Elemental:** Una variación de la técnica anterior, con la diferencia de que el aura las protege contra ataques Elementales.

**Efecto:** +3 a la Armadura Elemental de las Convocaciones.

**Aura Física:** Una variación de la técnica anterior, con la diferencia de que el aura las protege contra ataques mundanos.

**Efecto:** +3 a las Armaduras Física/Balística de las Convocaciones.

### Tabla: Control de Convocación

Esta tabla funciona tanto con Kidou como con poderes Akuma del tipo Animación Necromántica.

**Requisitos:** Usuario de Kidou.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Impulso de Ataque | Convocación Defensiva |
| Marionetista | Impulso de Defensa | Convocación Resistente |
| | Impulso de Resistencia | Convocación Ofensiva |

**Marionetista:** Aunque las marionetas o las criaturas invocadas tienen la capacidad de obrar por sí mismas siguiendo las órdenes de su amo, es posible mantener un vínculo sobre ellas para guiar mentalmente sus maniobras, como haría un general con sus tropas. Entrando en *Trance*, el marionetista puede extender su espíritu sobre una criatura convocada (o un grupo de ellas, en el caso de los hechizos o poderes que crean una cantidad de ellas) y utilizarlas como si fueran una extensión de su cuerpo. Esto le permite utilizar sus totales en Arma Sobrenatural para hacer las tiradas de ataque y defensa, considerando a las criaturas escudos sobrenaturales y pudiendo usarlas para defender su cuerpo, siempre que se encuentren al lado del mismo (en el caso de convocaciones múltiples esto es tan sencillo como dividirlas). Marionetista también permite mejorar las habilidades de combate de las criaturas sin necesidad de entrar en trance, cosa que será posible al adquirir el segundo nivel de la Tabla.

**Efecto:** Permite controlar a las criaturas convocadas usando los totales de Arma Sobrenatural del invocador, que entrará en *Trance*.

**Impulso de Ataque:** Permite sustituir la PDA de las Marionetas por la PDA de Arma Sobrenatural del marionetista mediante simple Concentración.

**Efecto:** El Marionetista sustituye la PDA ofensiva de la/s criatura/s por su PDA de Arma Sobrenatural por simple Concentración. Si su Concentración se rompe, las marionetas perderán los bonos hasta su siguiente momento de Ini si decide volver a concentrarse.

**Impulso de Defensa:** Permite sustituir la PDD de las Marionetas por la PDD de Arma Sobrenatural del marionetista mediante simple Concentración.

**Efecto:** El Marionetista sustituye la PDD de la/s criatura/s por su PDD de Arma Sobrenatural por simple Concentración. Si su Concentración se rompe, las marionetas perderán los bonos hasta su siguiente momento de Ini si decide volver a concentrarse.

**Impulso de Resistencia:** Permite realizar las PR que estuvieran obligadas a realizar las marionetas modificadas según la puntuación de Potencia de Hechizo del personaje.

**Efecto:** Las marionetas reciben un modificador a sus Pruebas de Resistencia igual a la PH/5 del personaje. Solo es posible aplicar este efecto a una sola marioneta a no ser que se emplee 1PF para hacerlo múltiples veces durante una escena.

### Tabla: Defensa Arcana

**Requisitos:** Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Amplificación | Sacrificio Espiritual |
| | Armonía | Resistencia Arcana |
| Cooperación | Concentración Perfecta | Reducción Arcana |
| | Extensión | Recuperación de Poder |
| | Retribución Atenuada | Recuperación de Poder |

**Cooperación:** El personaje puede cooperar con otros lanzadores para mejorar la Potencia de Hechizo de la forma que se explica en la sección Invocación de Hechizos (*Cooperación*).

**Efecto:** Permite usar Cooperación.

**Amplificación:** Mediante la práctica continuada y un diligente control de la armonía mental, el personaje puede crear matrices sobrenaturales mucho más duraderas. Los hechizos invocados por el personaje doblarán su duración sin coste alguno, o podrán incrementarlo exponencialmente aumentando la Invocación del Hechizo en un rango (de Acciones a asaltos, de asaltos a minutos...) y requiriendo el gasto de 1PF, además de no recuperar los puntos de



poder invertidos mientras se extienda la Duración de los mismos. Los hechizos tipo Kōmajutsu no podrán ser incrementados más allá del doble de su duración normal.

**Efecto:** Dobla la duración de los Hechizos sin coste extra o la incrementa en un grado, de acuerdo a la siguiente tabla, al coste 1PF e incrementar la Invocación en un rango (de Acciones a asaltos, de asaltos a minutos...).

| | |
|---|---|
| Instantáneo | No aplica |
| Asalto | Minuto |
| Minuto | Hora |
| Hora | Día |
| Día | Semana |
| Semana | Mes |
| Mes | Año |
| Año | Década |

**Armonía:** El personaje es capaz de crear un aura de energía sobrenatural de una carga idéntica a la de los hechizos que invoca, generando un campo de repulsión que le protege de los efectos de sus propios conjuros.

**Efecto:** El personaje reduce el Daño contra sí mismo a la mitad. Si emplea un 1PF, el personaje no es afectado por los efectos de sus conjuros de área.

**Concentración Perfecta:** Mediante un duro entrenamiento, el personaje aprende a utilizar su voluntad para resistir mejor los efectos del dolor, resultando más difícil romper su Acumulación

*Ilustrado por © Susan Li*

Arcana o su Concentración. Además, le permite no distraer tanto su atención al usar hechizos con Límite de Concentración.

**Efecto:** Considera la puntuación de Vigor completa en lugar de Vigor/2 a efectos de determinar el daño necesario para romper la concentración del personaje, además de eliminar la penalización a la Ini por mantenimiento. Puede usar 1PF para mantener la Concentración sin necesidad de utilizar Acciones Pasivas, incluso bajo el efecto de *Dolor o Aturdimiento.*

**Extensión:** Mediante la práctica continuada y un diligente control de la armonía mental, puede ampliar el alcance de los hechizos, creando matrices sobrenaturales mucho más eficaces. Sin embargo, los hechizos con alcance personal o cuerpo a cuerpo no mejorarán su alcance en forma alguna. Los hechizos invocados por el personaje doblarán su alcance al coste de 1PF.

**Efecto:** Dobla el Alcance de un hechizo al coste de 1PF.

**Retribución Atenuada:** A través del estudio de las diferentes leyes metafísicas, el personaje ha aprendido a ejecutar ciertos hechizos creando una serie de salvaguardas espirituales que, aunque no evitan que sufra un cierto daño retributivo, sí que atenúan las posibilidades de perder PG permanentes. De esta manera, se pueden utilizar esos hechizos con una mayor seguridad.

**Efecto:** El personaje gana un +5 a las PR VOL y PR RES contra los efectos de Retribución al usar hechizos tipo Tatari u Otsuge (maldiciones y oráculos). Además, podrá repetir un resultado de 0 en uno de sus dados, de producirse dos o más de ellos.

### Tabla: Entrenamiento Arcano

**Requisitos:** Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Eficacia Arcana | Potencia Sobrenatural |
| Elegido de los Dioses | Invocación Rápida | Velocidad |
| | Potenciación | Potencia Arcana |

**Elegido de los Dioses:** El personaje está tocado por los Kami, lo que favorece sus capacidades mágicas, incrementando en +1 todas sus Potencias de Hechizo.

**Eficacia Arcana:** El personaje recibe una mejora a la dificultad de las PR que obliguen a realizar sus Hechizos.

**Efecto:** +1 PR que causen tus hechizos y +1 a la FUE de tus Kekkai.

**Invocación Rápida:** Un personaje puede acelerar el proceso de trazado de sellos arcanos mediante la práctica.

**Efecto:** Gana el Parámetro Adquirible *Rápido*, y además puede usarlo con hechizos.

**Potenciación:** El personaje aprende a cooperar con otro lanzador, aplicando su Entrenamiento de Potencia Arcana y añadiéndolo al de los demás invocadores, si es que lo poseen.

**Efecto:** Permite añadir las ventajas del Entrenamiento *Potencia Arcana* de varios cooperantes.

### Tabla: Iluminación Arcana

**Requisitos:** Usuario de Kidou.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Genialidad Arcana | Genio Intuitivo |
| Gesticulación | Potencial Elemental | Especialista Elemental |
| | Especialista | Sacrificio Espiritual |

**Gesticulación:** Un personaje puede necesitar ejecutar el lanzamiento de un Hechizo rápidamente por diferentes razones. Mediante la práctica en la creación de sellos con los dedos es posible acelerar el proceso.

**Efecto: (*Posición de Combate*)** Mientras se usa esta Posición no se reciben penalizaciones a la Iniciativa por la Invocación de un hechizo ni por mantenimiento. Además si el personaje solo tiene una mano libre (por ejemplo, por luchar con una espada) podrá usar sus hechizos con normalidad.

**Genialidad Arcana:** El personaje está tocado por la genialidad y comprende las leyes metafísicas de una forma absolutamente intuitiva, sin necesidad de maestros. Simplemente ha nacido para convertirse en un hechicero excepcional, poseyendo todo lo necesario para lograrlo en su cabeza y en su corazón. Solo necesita saber cómo hacerlo y dedicarle el tiempo necesario.

**Efecto:** Elige una de las siguientes opciones:

*- Las horas de estudio dedicadas por el personaje a aprender hechizos se cuentan como un 50% más. Si dedica 50 horas, se considerarán 75.*

*- Puede elegir un Elemento que no sea el Prohibido y considerarlo Afín, poseyendo así 2 Elementos Afines.*

*- Una vez por sesión de juego puede gastar 1PF para lanzar un hechizo que no conozca pero que cumpla los requisitos para aprender.*

**Potencial Elemental:** El espíritu y el carácter del personaje están fuertemente ligados a un Elemento por lo cual su Potencia de Hechizo con ese elemento se ve amplificada.

**Efecto:** Suma +2 la Potencia de Hechizo con un Elemento.

**Especialista:** El personaje se especializa en la invocación de cierto tipo de hechizos con los que su Potencia de Hechizo será mayor.

**Efecto:** +2 a la Potencia de Hechizo de una Clase específica de Hechizos (Onmyoji, Onkei, Kekkai, Tatari, Otsuge, o Kōmajutsu). En el caso de los Kekkai, incrementa su FUE en +2.

### Tabla: Perfección Arcana

**Requisitos:** Usuario de Kidou, Tres Tablas de Ocultismo completadas.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Ataque | Elección |
| Camino | Defensa | Elección |
| | Resistencia | Elección |

**Camino:** Cada persona desarrolla sus propios métodos y trucos en su camino de aprendizaje y perfeccionamiento del Kidou.

**Efecto:** Elige uno: +5PDA, +5PDD, +2 a Base de PG o +10 Ki.

**Ataque:** El personaje ha aprendido a enfocar mejor su capacidad de ataque con Arma Sobrenatural.

**Efecto:** Por 1 punto de Poder suma +VOL al Efecto de la tirada de Ataque de sus hechizos.

**Defensa:** El personaje ha aprendido a enfocar mejor su capacidad de defensa con Arma Sobrenatural.

**Efecto:** Por 1 punto de Poder suma +VOL al Efecto de la tirada de Defensa de sus hechizos.

**Resistencia:** El personaje ha desarrollado la capacidad de aguantar los hechizos de su Elemento Guardián.

**Efecto:** Sustituye su puntuación de Aguante por 12-VOL para resistir hechizos provenientes del Elemento Guardián.

**Elección:** Elige un Entrenamiento de las Tablas de Ocultismo excepto Cazador.

### Tabla: Especializacion Arcana

**Requisitos:** Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Kekkai | Sacrificio Espiritual |
| | Kōmajutsu | Resistencia Arcana |
| Multiconjuro | Onkei/Tatari | Reducción Arcana |
| | Onmyoji | Puntería/Defensa |
| | Otsuge/Kagura | Recuperación de Poder |

**Multiconjuro:** El personaje adquiere la capacidad de afectar a más objetivos con ciertos conjuros.

**Efecto: (*Posición de Combate*)** El personaje puede usar sus Acciones Pasivas para aumentar los objetivos afectados por hechizos Multiobjetivo.

**Kekkai:** El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

**Efecto:** Gana *Favorito Kidou* (Kekkai).

**Kōmajutsu:** El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

**Efecto:** Gana *Favorito Kidou* (Kōmajutsu).

**Onkei/Tatari:** El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

**Efecto:** Gana *Favorito Kidou* (Onkei/Tatari).

**Onmyoji:** El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

**Efecto:** Gana *Favorito Kidou* (Onmyoji).

**Otsuge/Kagura:** El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

**Efecto:** Gana *Favorito Kidou* (Otsuge/Kagura).

### FUNCIONAMIENTO DE LOS KEKKAI

**Las barreras Kekkai, da igual que sean creadas por Ofuda o Kidou, poseen un funcionamiento especial y una serie de peculiaridades que el Director de Juego debe de conocer a la perfección. Un Kekkai protege una zona, normalmente una construcción, impidiendo el acceso a la misma de todas las criaturas espirituales opuestas al Flujo de Almas, lo que incluye tanto a los Akuma, a los Shikigami, a las Convocaciones y a los Ayakashi, que son conscientes de la existencia de un Kekkai al acercarse a menos de 3 metros de él o tan pronto como se encuentren en el interior de una construcción que sea rodeada por uno de ellos. Los Kekkai son invisibles a no ser que la descripción diga lo contrario, pudiendo ser vistos mediante *Visión Espiritual*.**

**La oposición de la barrera al intento de penetrar o salir del área de una de estas criaturas se denomina FUE del Kekkai y representa que la barrera impide literalmente el movimiento a su través como si de una fuerza se tratase, por lo que para atravesarla se requerirá una PR VOL determinada por la FUE del Kekkai, a la que el demonio únicamente sumará Sello o POT.**

**Si el Kekkai vence, la barrera rechaza el intento, hiriendo al infractor en el proceso. Si, por el contrario, la criatura vence, el invocador de la barrera será consciente de que se ha abierto una brecha, pero no de la posición de la misma y el Kekkai perderá 1 punto de FUE por cada 5 de POT (o fracción) del ente que la ha traspasado, provocando un ligero dolor al invocador. Si la pérdida reduce la FUE del Kekkai a cero, este dejará de existir. Los ataques sobrenaturales a través de un Kekkai reducen su daño en tantos 0L1 como D de daño cause este, anulando el ataque si queda sin dados guardados de daño. Los ataques del Elemento prohibido al del Kekkai ignoran esta regla.**

**Dado que los Kekkai están diseñados para detener criaturas que carecen de alma, su poder se reduce cuando se trata de seres bajo el control de Akuma o que aún posean alma. Cualquier ser humano bajo el control de un Akuma ignorará los efectos de los Kekkai al igual que los seres humanos que posean poderes sobrenaturales otorgados por un Akuma, pero sigan siendo básicamente humanos. Además, cualquier criatura que posea Alma, incluyendo a los Shikigami, podrá sumar al Efecto de su PR la mitad de su total (ejemplo, Alma 10 igual a +5 al Efecto). Las Convocaciones son incapaces de cruzar un Kekkai.**

**Un último inciso: si la criatura que quiere atravesar un Kekkai está realmente desesperada, puede invertir puntos de Poder Akuma o Ki para provocar una desestabilización de la matriz metafísica y obtener una bonificación de +1 a su Efecto por cada 5 puntos empleados para tal fin. Esto la debilitará y activa un efecto secundario muy desagradable; en el caso de no lograr atravesar el Kekkai, la entidad sumará la cantidad de Poder utilizado a cualquier daño que reciba de la barrera.**

**Mención aparte merecen los Ayakashi, que son capaces de devorar las barreras alimentándose de su energía.**

**TABLA: VERSATILIDAD ARCANA**

**Requisitos:** Usuario de Kidou.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Excluir Objetivos | Hechizos Fuertes |
| Reducción de Coste | Hechizos Dominados | Puntería/Defensa |
| | Saber Arcano | Recuperación de Poder |

**Reducción de Coste:** Los personajes versados en las capacidades sobrenaturales otorgadas por el Kidou necesitan una gran cantidad de Ki, por lo que se considera una ventaja invaluable minimizarlo. Esto puede conseguirse mediante el aprendizaje de este Entrenamiento, que reduce el coste de los Hechizos permitiendo utilizarlos con una mayor frecuencia.

**Efecto:** Otorga el Entrenamiento Reducción de Coste.

**Excluir Objetivos:** Algunos hechizos cubren áreas y pueden dañar a los aliados. Para esto se ha desarrollado este método que permite restringir las energías del hechizo, al coste de una cierta pérdida de control sobre el mismo.El propio lanzador no puede excluirse a sí mismo.

**Efecto:** Permite excluir a un objetivo de un hechizo de área a cambio de perder -1D de ataque por objetivo a excluir.

**Hechizos Dominados:** El personaje ha alcanzado una excepcional competencia al invocar los hechizos del Conocimiento Kidou de su Guardián, pudiendo lanzarlos a un coste menor.

**Efecto:** El Coste de los Hechizos Dominados por el personaje se reduce a la mitad, incluso después de aplicar Reducción de Coste. Se considerarán Hechizos Dominados todos aquellos que posea el personaje y cuya Maestría no supere la quinta parte del Conocimiento Kidou de su Guardián.

**Saber Arcano:** El aprendizaje del Kidou requiere ingentes cantidades de experiencia y tiempo para avanzar en nuevas sendas. Un experto en Saber Arcano posee el 10% del Conocimiento Kidou de su Guardián en todos los elementos excepto el Prohibido, lo cual no hará necesario de un mentor que le muestre nuevas sendas. Una vez empleado un solo PX en un conocimiento afectado por Saber Arcano, este no se modificará nunca más por él, aunque el Conocimiento del Kami Guardián aumente.

**Efecto:** Incrementa por afinidad el Conocimiento de los Kami tal y como se ha explicado.

## FUNDAMENTOS DEL USO DE KIDOU

A continuación pasaremos a explicar el funcionamiento de la magia y del lanzamiento de los conjuros. El primer requisito para lanzar un Hechizo es conocerlo. Para ello, el personaje deberá gozar de los Conocimientos necesarios como hemos descrito anteriormente.

El segundo requisito es tener las manos libres para poder ejecutar los sellos mientras se recitan una serie de sutras u oraciones que complementan a los gestos, y permiten comenzar a canalizar la energía sobrenatural, tejiendo una red de sellos metafísicos. A este proceso se le llama Invocación y exige una serie de Acciones y el gasto de una cantidad de Ki determinada. Ambas están especificadas en la descripción de los Hechizos.

Al contrario de lo que suele pensarse, la vocalización no es absolutamente necesaria. Es muy común que los hechiceros nombren los sellos de los que se componen los conjuros, pero realmente no es esencial, pudiendo hacerlo mentalmente. Así pues, ejecutar mentalmente la parte verbal de un hechizo simplemente reducirá la Potencia de Hechizo del invocador en -5.

### POTENCIA DE HECHIZO

La Potencia de Hechizo es una cifra que proporciona la medida del poder mágico de un personaje. A mayor Potencia de Hechizo posea el invocador, más poderosos y/o duraderos serán los efectos de los conjuros que ejecute.

Para hallarla, utilizaremos la siguiente fórmula:

**POTENCIA DE HECHIZO: CONOCIMIENTO KAMI/10 + MODS**

Los personajes que no posean *Usuario de Kidou*, usarán:

**POTENCIA DE HECHIZO: CONOCIMIENTO KAMI/20 + MODS**

Como es obvio, la Potencia de Hechizo variará dependiendo de cuál sea el Kami Guardián que rige el conjuro que se vaya a utilizar. En cuanto a los hechizos de magia común, los efectos de los mismos se alinearán hacia el Kami elegido por el jugador de entre los que domine. Así pues, un personaje que posea Con. Suzaku y Con. Byakko que use un Hechizo común que invoca un arma, podrá crear un arma de Elemento Fuego o Metal según a cuál

de los dos alinee su hechizo común en ese momento. Esto implica que se utilizará la Potencia de Hechizo del Kami en cuestión.

Los modificadores pueden venir de diversas fuentes, como Historial, Shikigami, Entrenamientos o Tablas de Ocultismo.

La Potencia de Hechizo modifica la Duración y Alcance de los conjuros. A mayor sea ésta, mayores serán los efectos de los conjuros. El Parámetro *Sobrecarga* depende de la Potencia de Hechizo.

## MAESTRÍA

La Maestría es la medida del nivel de poder de un Hechizo y puede oscilar entre 1 y 100, siendo más poderoso cuanto más alta sea esta, aunque los costes y requisitos aumentarán en consonancia. ***Un personaje necesita una puntuación en Conocimiento del Kami del triple de la Maestría para poder tanto aprenderlo como utilizarlo o, en el caso de un Usuario de Kidou, el doble.*** De no ser así, no comprenderá los fundamentos teóricos lo suficiente como para comprender el funcionamiento de ese Kidou. Conocimiento Ocultismo posee el mismo funcionamiento para adquirir hechizos comunes de la Lista de Hechizos Comunes.

No hay límite a la cantidad de Hechizos que puede aprender un personaje ni a la cantidad de Elementos (exceptuando el Prohibido) que puede utilizar. Con el tiempo suficiente, y suficientes PX, puede llegar a dominar todas las listas a las que tenga acceso.

## TIPOS DE KIDOU

Existen 7 distinciones de Kidou que trataremos en el manual básico. Cada uno de ellos posee una serie de peculiaridades y cada hechizo puede incluir diferentes clases de ellos. El tipo de Kidou se indica entre paréntesis a continuación del nombre de los hechizos.

Los diferentes tipos se Kidou son:

- ***Onmyoji (Hechizos de combate):*** Los preferidos por los Onmyoji, son hechizos de alto poder ofensivo, creados para su uso en combate.

- ***Onkei (Bendiciones):*** Este tipo de Hechizos están enfocados a potenciar a los aliados, elevando ciertas capacidades ofensivas o defensivas. No se puede afectar a un objetivo de un Onkei conel mismo hechizo hasta que no finalice su duración.

- ***Kagura (Purificación y espiritismo):*** Hechizos dedicados a neutralizar o destruir a los espíritus malignos. Son muy vistosos visualmente ya que las matrices sobrenaturales se ejecutan mediante danzas. Dado que requieren libertad de movimientos, no puede usarse bajo efectos que limiten tu movimiento, como paralización parcial o total.

- ***Otsuge (Oráculos):*** Hechizos altamente peligrosos para el lanzador ya que consumen gran cantidad de su poder, incluso de energía vital, por lo que requieren un poder espiritual muy superior al resto de hechizos, solo comparable con los de tipo Tatari.

Si la invocación de un Otsuge es interrumpida (o lo es posteriormente el trance), el lanzador sufrirá un efecto de *Retribución* debiendo efectuar una PR VOL a una dificultad igual a la mitad de la *Maestría* del hechizo o perder 1 punto de golpe por punto de fallo. Esta pérdida de PG se considera daño de Sacrifício, pudiendo morir por él. Todo afectado por al menos 10 puntos de daño provenientes de una *Retribución* ha de superar una PR RES de la misma cantidad de daño sifrido o perderá tantos PG como puntos por los que falle de forma permanente.

- ***Tatari (Maldición):*** Un tipo de hechizos que causan efectos negativos en su objetivo y que requieren un poder espiritual muy superior al resto, solamente comparable con los hechizos de Otsuge. Si una Maldición es disipada antes de completar su duración, el lanzador sufrirá un efecto de Retribución (ver Otsuge). Los Tatari pueden ser cancelados por su lanzador en cualquier momento.

- ***Kekkai (Barreras mágicas):*** Un tipo de Hechizos creados para impedir el acceso de seres malignos a lugares específicos o para encerrarlos en una cárcel sobrenatural, así como para levantar barreras que protegen al objetivo contra ciertos tipos de agresiones. Pueden ser cancelados por su lanzador. Ningún Kekkai de tipo barrera puede acumularse con otro dentro del mismo Límite.

- ***Kōmajutsu (Convocación demoníaca):*** Una clase de Hechizos que sirven para llamar criaturas espirituales que toman forma corpórea, elemental o se encarnan en un cuerpo creado a partir de los elementos presentes. Estas criaturas se convierten en fieles aliados, pues una vez convocada una de ellas, siempre acudirá la misma entidad, pudiendo convertirse en personajes recurrentes. Si uno de estos seres es destruido, el invocador sufre una *Retribución menor* consistente en no poder utilizar ese hechizo durante al menos una hora por cada punto de Maestría del hechizo. Si se invoca dos veces el mismo Kōmajutsu simplemente se renovará, no traerá nuevas criaturas del mismo tipo, aunque es posible invocar diferentes hechizos. Si una convocación sale de su alcance, el lanzador pierde el control sobre ella hasta que vuelva a entrar en su alcance. Una criatura convocada mediante un Kōmajutsu no puede atravesar un Kekkai (Barreras mágicas). Los Kōmajutsu pueden ser cancelados por su lanzador en cualquier momento.



Ilustrado por © Sachsen

## DURACIÓN Y MANTENIMIENTO

Cada Hechizo posee una Duración determinada que depende de la Potencia de Hechizo y está especificada en la descripción de cada uno de ellos. Dicha Duración se complementa con algo llamado Mantenimiento, que representa los requisitos necesarios para extender su Efecto.

Un personaje que quiera seguir beneficiándose de los efectos de un Hechizo debe pagar el Mantenimiento apropiado durante la fase de Enderezamiento de Sellos, al final de asalto. Haciéndolo, podrá dilatar el tiempo de efecto del conjuro dentro de los límites que especifique su Duración, que pueden ser tan cortos como asaltos o tan extensos como una década. Algunos Hechizos carecen de Mantenimiento, y por lo tanto no es posible efectuarlo con ellos.

Las posibles Duraciones de los efectos de los Hechizos son:

***Instantáneo:*** el efecto es inmediato y no puede ser amplificado.
***Asaltos:*** dura un Asalto por PH.
***Minutos:*** dura un Minuto por PH.
***Horas:*** dura una Hora por PH.
***Días:*** el efecto dura un Día por PH.
***Meses:*** el efecto dura un Mes por PH.
***Años:*** el efecto dura un Año por PH.
***Décadas:*** el efecto dura una década por PH.
***Especial:*** una duración que no engloba ninguno de las anteriormente descritas. Sus efectos peculiares serán descritos en el Efecto del hechizo.

La Potencia de Hechizo de un conjuro que tiene duración superior a instantáneo se considera siempre y durante la duración

de este, la misma que se utilizó en el momento de invocarlo, por los tanto las variaciones en su Potencia de Hechizo posteriores durante la duración de este no se aplican a sus efectos.

El Mantenimiento puede ser de 5 clases diferentes:

**-N/A:** El Hechizo no puede ser mantenido. Aquellos hechizos que no especifiquen nada, no pueden ser mantenidos.

**- Concentración:** El invocador ha de dedicar 1 *Acción Pasiva* para mantener el efecto del conjuro. La Concentración puede ser cancelada si el lanzador recibe daño o lo será si es afectado por *Aturdimiento o Dolor*. Si la herida es superior a su puntuación en Vigor/2, deberá hacer una PR RES igual al daño recibido para evitarlo; si este daño es inferior a dicha puntuación no será necesaria prueba alguna. Alguien que mantiene un Hechizo mediante Concentración recibe un penalizador de -1 a la Ini. El máximo número de hechizos que pueden ser mantenidos está limitado por el número de *Acciones Pasivas* de la que disponga el lanzador.

**- Trance:** El hechicero ha de utilizar todas sus Acciones para mantener el hechizo, sufriendo un penalizador de -30 en toda Habilidad que no tenga que ver con el hechizo y un -10 a la Iniciativa. El Trance puede ser roto si el lanzador recibe daño, tal y como se explica en las reglas de Concentración. Mientras se usa un hechizo que requiera Trance no podrá ser mantenido ningún otro en forma alguna.

**- Renovación:** Para que el hechizo siga activo, ha de volver a gastarse la cantidad original de puntos de Ki durante la duración del mismo, lo cual hará que se renueve la duración original del conjuro. Es posible que otra persona diferente al lanzador pueda pagar este coste, siempre que el lanzador lo deje "abierto" y que quien pague el coste tenga suficiente Conocimiento del Guardián requerido para lanzar el Hechizo, aunque no lo conozca directamente.

**- Cancelación:** Aunque no es un tipo de Mantenimiento, cualquier hechizo Onmyoji, Kekkai o Tatari puede ser cancelado por su lanzador mediante simple concentración al coste de 1 *Acción Activa*. Un hechizo cancelado no puede ser mantenido posteriormente.

## COSTES DE HECHIZOS

Los Hechizos poseen un coste que representa la energía sobrenatural que requiere el crear las matrices sobrenaturales que los forman y que es mayor cuanto más poderosos sean los efectos del mismo. Ese poder se extrae de la propia energía espiritual del personaje, ya sea Ki, Bioenergía o Poder Akuma y debe de ser consumida al final del proceso de Invocación. Obviamente, un hechicero que carezca del suficiente poder sobrenatural para pagar el coste de un conjuro será completamente incapaz de ejecutarlo. No es posible usar un poder, como Amplificación Bioenergética, para pagar el coste de un hechizo.

## FOCOS

Algunos hechizos requieren del uso de ciertos componentes materiales para su ejecución. Esto es debido a que las leyes físicas limitan ciertos aspectos de las leyes metafísicas; la conversión de materia en energía es algo relativamente sencillo mediante las habilidades del Kidou, pero lo contrario, convertir energía en materia, es algo que exige tal cantidad de energía que podría drenar la esencia vital del invocador sin llegar a lograr su objetivo. Es por eso que al formular determinados conjuros se incluyeron Focos sin los cuales no se pueden utilizar.

Los Focos se basan en una de las siguientes leyes metafísicas:

***Ley de Equivalencia Simpática:*** para afectar a alguien ausente se requiere una conexión con el objetivo, una representación del mismo que sirva de guía a las energías sobrenaturales del Kidou. Por ejemplo, para lanzar una maldición sobre una persona puede ser necesario un muñeco de madera que lo represente y algo de ropa que haya llevado, o algo que formara parte de su cuerpo (sangre, pelo y uñas suelen ser lo más común). La mayor parte de los hechizos Otsuge y Tatari (Oráculo y Maldición) siguen esta Ley.

***Ley del Intercambio Equivalente:*** para crear algo material se requiere una cantidad de materia del mismo valor que lo creado. Por ejemplo, para crear una estatua de piedra será necesaria la misma cantidad de elemento Tierra que la conforma; para crear una lluvia, es necesaria la misma cantidad de elemento Agua que será descargada. Muchos de los elementos se encuentran de forma natural en el entorno.

## ALCANCE

Denominamos Alcance a la distancia a la que puede ser lanzado un hechizo y que delimita su límite de acción, pudiendo ser tan limitado como el propio invocador o alcanzar centenares de metros. El Alcance, al igual que la Duración, depende de la Potencia de Hechizo del lanzador.

Los diferentes Alcances son:

***Personal:*** sus efectos solo se extienden al lanzador del conjuro.

***Toque:*** requiere tocar al objetivo, ya sea mediante una tirada de ataque por Arma Sobrenatural o mediante Pelea o Artes Marciales. No se puede extender su alcance.

***Corto:*** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo en metros.

***Medio:*** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo por 5 metros.

***Largo:*** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo por 10 metros.

***Especial:*** un alcance que no se engloba en ninguno de los anteriormente descritos. Sus efectos específicos serán descritos en el Efecto del hechizo.

Al igual que con la Duración, se tendrá en cuenta la Potencia de Hechizo en el momento de la Invocación.

## LÍMITE DE HECHIZO

Denominamos Límite de Hechizo a una palabra que indica el área de acción de un conjuro. No todos los hechizos afectan a sus objetivos de la misma manera, por lo que es importante poner unas cotas diferenciadas a los efectos, que irán especificadas en la descripción del conjuro. No debemos confundir Límite con Alcance.

Las clases de Límites son las siguientes:

**- Personal:** El Hechizo solo afecta al lanzador del hechizo o, en el caso de amuletos, al usuario de estos.

**- Objetivo:** El Hechizo solo afecta a un oponente, como si se tratase de un ataque a distancia. Se requiere una tirada por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar.

**- Área Ofensiva:** El Hechizo afecta a un área determinada cuyo centro decide el lanzador, aplicándose las reglas de Ataques en Área. Se requiere una tirada de ataque por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar. Los objetivos pueden defenderse, aunque aplicando los penalizadores apropiados que pueden ser cancelados con la Maniobra *Cortar Explosión*.

**- Multiobjetivo:** El Hechizo afecta a un número determinado de objetivos dentro del alcance del mismo, determinado por el número de Acciones Activas dedicadas a este propósito, al coste de 1 objetivo por Acción, sin afectar a nadie más dentro del área. Las Acciones han de ser pagadas en el mismo asalto en el que se finalice la Invocación del hechizo. Si no se poseen Acciones Activas disponibles, el hechizo afectará a un solo Objetivo. Se requiere una tirada de ataque por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar para todos los objetivos. No será posible seleccionar un objetivo múltiples veces.

**- Zona:** El Hechizo crea una zona de efecto que permanecerá hasta que expire su duración. No se requiere ni tirada de impacto ni tirada de defensa, simplemente es un área en el que si alguien entra resultará afectado.

**- Convocación:** El Hechizo requiere una ejecución perfecta a partir del moldeo de la energía del coste para crear un canal de comunicación con la entidad espiritual deseada. Mientras se ejecuta la Invocación de una Convocación, el hechicero se encuentra bajo Concentración (ver *Duración y Mantenimiento*). En el caso de que la Invocación sea interrumpida, el Coste se pagará igualmente.

## INVOCACIÓN

Crear las matrices sobrenaturales que conforman los hechizos requiere una cantidad de tiempo para recitar los sutras mientras se efectúan con los dedos una serie de posiciones o sellos en un orden específico, representadas por medio de una cantidad de Acciones Activas que debe de ser invertida antes de que el patrón metafísico del conjuro esté completo y se pague el Coste para activarlo. La cantidad de Acciones necesarias para realizar una Invocación se especifica en la descripción de cada Hechizo, y puede ser tan reducida como 1 Acción o costes en Asaltos, Minutos, Horas, Días u otro especificado en el hechizo.

Ejecutar los sellos que componen las matrices de los conjuros requiere de destreza, pero no es una cuestión de simple velocidad. Cada sello debe de ser cargado con una ligera cantidad de energía sobrenatural para ligarlo a los demás, por lo que Poderes que mejoren la Acción, como *Agilidad Akuma*, no puede ser usados para pagar el coste de Acción de la Invocación de un hechizo, ya que no mejoran la velocidad a la que un personaje canaliza esa energía. Si un Hechizo requiere un Asalto, consume todas las acciones del personaje, permitiéndole defenderse con Escudos Sobrenaturales.

Tejer las matrices no es sencillo y, como hemos dicho, lleva su tiempo. ***Por cada Acción empleada para la Invocación, el lanzador sufre un -1 Ini. Sin un hechizo requiere de 1 o más asaltos, impone un -10 en su lugar.***

La Invocación requiere cierta Concentración, por lo que puede ser cancelada si el lanzador recibe daño. ***Si la herida es superior a su puntuación en Vigor/2, la Invocación habrá sido cortada, a no ser que el hechicero obtenga un éxito en una PR RES con un EfMin igual al daño recibido***; si este daño es inferior a dicha puntuación, no hará falta tirada alguna.

Puede ocurrir que, durante el lanzamiento de un Hechizo, suceda una situación imprevista que haga innecesaria su invocación, resultando en un desperdicio de Poder o en una situación peligrosa o embarazosa. En ese caso, ***el lanzador puede cancelarlo al coste de 1 Acción Activa. Esto consume el Coste/5 del Hechizo que se ha cancelado en lugar de su coste total (mín. 1).***

Por último, es posible usar las Acciones restantes del personaje para efectuar acciones durante el asalto e incluso ejecutar combos, pero este deberá tener al menos una mano libre para ejecutar los sellos, poder vocalizar y una puntuación en Con.Ocultismo superior a 70.

## COOPERACIÓN

Mediante la habilidad Cooperación de la Tabla de Utilidad Arcana, varios hechiceros pueden aunar sus esfuerzos para invocar un Hechizo. El mecanismo es el siguiente: cada colaborador deberá invertir 1 Asalto para aumentar su Potencia de Hechizo en +2. Los colaboradores deben poseer la suficiente puntuación de Con. Kami para poder lanzar el hechizo aunque no lo conozcan. Si no es así, la bonificación de Potencia de Hechizo que ofrecen se reducirá a +1. Además, cada colaborador deberá pagar 5 Puntos de Poder. El límite de aumento de la Potencia de Hechizo es el Doble de la original del invocador principal.

Si los colaboradores poseen Potenciación, incrementarán la Potencia de Hechizo en la puntuación del Entrenamiento de Potencia Arcana por cada colaborador que posea la suficiente Con. Kami.

## EFECTOS DE LOS HECHIZOS

Una vez se ha acumulado la cantidad de Acciones y pagado el coste en Ki, el conjuro tendrá lugar, produciendo el efecto proporcional a la Potencia de Hechizo del personaje. A mayor sea esta, más impresionantes serán los resultados del conjuro, que pueden ser la convocación de una criatura, la destrucción de un ser vivo, la manipulación de un elemento o algún cambio que modifique la realidad de alguna forma tangible. A esto lo denominamos efecto del Hechizo.

Dichos efectos están detallados en la descripción de cada conjuro, por lo que no entraremos en detalles acerca de ellos. Solamente apuntaremos que existen unas reglas que los rigen: en primer lugar, no son acumulables entre sí, por lo que en el caso de existir varios en un mismo rango con un mismo efecto, solo aplicará el más elevado; en segundo lugar, cualquier bonificador que proporcione el Kidou tampoco es acumulable con otros procedentes de poderes o Entrenamientos, aplicando el más alto; por último, los hechizos no drenan almas si no se especifica en su descripción.

El Kidou es una disciplina que fue ideada para seres humanos, por lo que funciona mejor cuando se usa en grupo. Los invocadores individuales suelen usarlo como una herramienta más que como un arma, pero una Cábala ya es otra cosa, ya que pueden potenciar sus capacidades cooperando, creando efectos devastadores. Un grupo de hechiceros trabajando conjuntamente pueden ser una amenaza tan temible como el demonio más feroz.

## AFECTANDO OBJETIVOS

El combate utilizando Hechizos no varía en absoluto de las reglas normales. Todos los pasos funcionan de la misma forma, con algunas reglas específicas del uso de Kidou que pasaremos a enumerar para que todo quede perfectamente claro.

No es posible extender la Invocación de un hechizo más allá de la indicada en su descripción.

Los conjuros impactan usando la habilidad Arma Sobrenatural a no ser que se especifique otro método. Los hechizos sobre blancos voluntarios son automáticos. Si alguien quiere escapar del efecto, sea beneficioso o perjudicial, de uno de ellos, el lanzador ha de realizar un ataque y el defensor puede hacer su tirada de defensa normalmente. Las reglas de área son las mismas que las del capítulo de combate.

El daño de los Hechizos se calcula en base a los daños indicados. Cada hechizo posee un daño expresado como el daño de un arma (ejemplo 3L2), pero a diferencia de un arma, no es modificado por Característica, aunque sí puede ser modificado por la Tablas de Ocultismo, Posiciones de Combate Maniobras, Parámetros y otros modificadores destinados a hechizos. A todo esto pueden sumarse las mejoras obtenidas por las ventajas y estilo de Combate.

*Ejemplo: Un hechizo que indique un daño de 2L2 invocado por un lanzador con Potencia de Hechizo 13 no modificará su daño a no ser que utilice el Parámetro Sobrecarga (que le da un +1L0), pasando a hacer con el hechizo 3L2. El tipo de daño del conjuro vendrá dado por su elemento o especificado en la descripción.*

# LISTAS DE HECHIZOS

En este apartado describiremos las diferentes listas de Hechizos que existen en el juego. Todos ellos incluyen una descripción completa, pero esta no es la única existente. Existen una multitud de teorías metafísicas diferentes, como pueden ser vudú, animismo, taumaturgia, cábala o brujería, entre otras muchas, y esto hace que el aspecto y ejecución de los conjuros varíe. Un hechizo ofensivo de un hechicero vudú se invocará mediante un cántico repetitivo y sus efectos serán mucho más siniestros que los de un taumaturgo que los recitará en latín y utilizará componentes alquímicos para ejecutarlos. Por lo tanto, estas reglas no están escritas en piedra. Eres libre de modificarlas si lo crees oportuno.

Por otra parte, algunos usuarios de la hechicería realizan conscientemente ligeros cambios en sus matrices sobrenaturales para transformar sus Invocaciones en algo más personal, como una firma, de tal forma que los efectos de sus Hechizos sean fácilmente reconocibles por aquellos que los contemplen. Un conjuro de Escudo Elemental afín a Agua puede ser una pared de dicho elemento que detenga los ataques, o una criatura de hielo que se interponga entre ellos y su creador, pasando por escarcha que congela las balas y las hace caer inofensivamente al suelo. Esto hace que los combates sean mucho más vistosos y permite a los jugadores usar su imaginación para crear efectos más atractivos.

Animamos tanto al Director de Juego como a los jugadores a usar su creatividad para lograr efectos coloristas y llamativos dentro de los límites que marca el sentido común.

La firma de un hechizo no puede ser una eliminación de sus efectos visuales para utilizarlo sin llamar la atención de posibles testigos. Si un personaje se ve obligado a usar magia ante simples humanos, más le vale tener una buena razón, porque esas cosas hoy en día dejan rastro. Puede que no acabe en la hoguera, pero sí en Internet.

Todas estas posibilidades permiten mucha más libertad, pero no modifican los efectos de los Hechizos más que de una forma visual, a efectos descriptivos. Un personaje que ejecute un hechizo de Escudo creando unas alas de hielo que detengan los ataques solo podrá usarlas para repeler agresiones, no le servirán como cobertura ni para volar. Los efectos del conjuro permanecerán inalterables.

Los Hechizos son descritos en base a la siguiente guía:

**Nombre:** El nombre y tipo de Hechizo. Si hay más de un tipo, se considerará de ambos.

**Maestría:** El Kami Guardián y la Maestría del conjuro.

**Coste:** El coste en puntos de Ki, Bioenergía o Poder Akuma.

**Invocación:** La cantidad Acciones Activas o Tiempo que deben dedicarse para ejecutarlo.

**Alcance:** El alcance del Hechizo.

**Duración:** La duración del Hechizo.

**Foco:** Los componentes necesarios para poder usar el Hechizo. Si este apartado no aparece, el conjuro no requerirá foco alguno.

**Efecto:** El resultado que causa la invocación del Hechizo.

**Límite:** El Límite del Hechizo ya sea Área Ofensiva, Zona, Objetivo, Multiobjetivo, Foco (de haberlo), Mantenimiento, Convocación o si es un Ritual.

En la sección Apéndices, podrás encontrar un glosario con un listado de los hechizos y las páginas en las que aparecen.

## LISTA DE HECHIZOS COMUNES

Los Hechizos Comunes no poseen elemento, por lo que alguien que no tenga Conocimiento en ningún Kami no podrá alinear sus hechizos comunes hacia ningún elemento. Sin embargo, si se posee Conocimiento de uno o más Kami, el usuario podrá decidir en cada momento alinearlo a un elemento que posea, empleando la Potencia de Hechizo de ese Kami para calcular sus efectos.



*Ilustrado por © Brilcrist*

**Repulsión Elemental** *(Kekkai)*
**Maestría:** Común 1.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo utiliza una gran cantidad de puntos de poder para generar un escudo elemental momentáneo que permite a su usuario defenderse contra una agresión. El conjuro es tan rápido que no es necesario disponer de la Iniciativa para ejecutarlo. Su alto coste solo hace aconsejable su uso en situaciones desesperadas.
**Límite**: Personal.

**Bendición Elemental** *(Onkei)*
**Maestría:** Común 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una fina barrera elemental que rodea completamente a un personaje, incrementando su resistencia al daño, proporcionando 5PG "fantasma". Estos PG serán los primeros en perderse.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Visión Espiritual** *(Otsuge)*
**Maestría**: Común 6.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Permite al usuario percibir entidades de tipo espiritual como los Ayakashi, el lanzador no puede ver a seres u objetos protegidos contra Otsuge.
**Límite**: Personal.

**Escudo Elemental** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea un escudo elemental traslúcido que permite al lanzador defenderse con la habilidad de Arma Sobrenatural mientras dure el Hechizo. Si la tirada de defensa es exitosa, el ataque será detenido, aunque solo puede bloquear hasta la puntuación de VOL del lanzador en ataques por asalto. Cada defensa adicional en un asalto consume un punto de Poder.
**Límite**: Personal.

**Kekkai Centinela** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 11.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: El hechicero teje una red metafísica alrededor de una estructura, entrelazando su forma física con la esencia de su Guardián, trayendo a la existencia una leve fuerza espiritual que detecta el paso a través suyo tanto de Akuma como de Ayakashi, avisándole de una intrusión. El Kekkai no posee fuerza y se rompe cuando es atravesado. Para percibirlo se requiere una Percepción con EfMin 120.
**Límite**: Zona (Objetivo), Renovación.

**Arma Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea un arma que causa daño elemental del tipo del Guardián, con lo que los daños se aplicarán por el Elemento apropiado, incluyendo el Estado Alterado consecuente (PR 10). Permite crear cualquier arma que encuentres en la ***Pág 138, Tabla 29.1***, incluyendo guantes/botas para pelea/artes marciales. Un *Usuario de Kidou* ganará *Favorito* con este arma aumentando así su daño en +0L1. Existe una versión de Maestría 16 (Coste 4) que permite imbuir los efectos de este Hechizo en el Zenryoku del invocador.
**Límite**: Personal.

**Armadura Elemental Menor** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura Elemental 3 que le protege contra los daños del Elemento.
**Límite**: Objetivo. Foco (Pequeña cantidad del elemento apropiado).

**Kekkai Menor** *(Kekkai)*
**Maestría:** Común 21.
**Coste:** 5. **Invocación:** 1 Acción.
**Alcance:** Toque. **Duración:** Asaltos.
**Efecto:** El hechicero teje una red metafísica alrededor de una estructura, entrelazando su forma física con la esencia de su Guardián, trayendo a la existencia una poderosa fuerza espiritual que impide el acceso a través suyo tanto de Akuma como de Ayakashi, dañándolos y rechazándolos cuando intentan cruzar a su través. El Kekkai poseerá una FUE 10 y causará 1L1 de daño del tipo Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno. Atravesar la protección requiere una PR VOL contra la FUE del Kekkai (ver reglas sobre Kekkai en este mismo Capítulo).
**Límite:** Zona (Objetivo). Renovación.

**Filo Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 23.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo encanta un arma, hasta 5 proyectiles iguales o un cargador, otorgándoles *Perforante* -3, y aumentando su daño en +1L0.
**Límite**: Objetivo.

**Sello Vital Menor** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo crea un pequeño tatuaje arcano de no más de 15 cm en el objetivo, estancando la esencia vital de este, por lo que el objetivo gana inmunidad a las enfermedades no sobrenaturales, otorga un +2 a cualquier PR contra efectos basados en el Elemento ligado al Hechizo y además el Aturdimiento no rompe la Concentración. Como efecto secundario niega la posibilidad de concebir descendencia y reduce la recuperación natural de Puntos de Poder en 2.
**Límite**: Objetivo, Renovación.

**Percepción Elemental** *(Otsuge)*
**Maestría**: Común 30.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Los ojos del usuario se imbuyen de energía elemental, proporcionándole ciertas percepciones especiales. Durante la duración del Hechizo podrá determinar automáticamente cuál es la defensa elemental más baja de las criaturas a las que observe y sus elementos afines, así como sus posibles Debilidades de tipo elemental. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance Máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal. Foco (Fuente del elemento apropiado).

**Iluminación Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Proporciona un incremento de +1D a

todas las tiradas de habilidad de la Característica ligada al elemento del Hechizo hasta un máximo de 5D, no se aplicará a efectos de combate. Por ejemplo, un lanzador afín a Metal recibiría +1D a sus habilidades de REF, pero no podría añadirlo a sus tiradas de Armas de Fuego, Artes Marciales o Combate Armado.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Fuente de elemento apropiado).

**Familiar Elemental** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Común 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 5 minutos.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Días.
**Efecto**: Permite al lanzador enlazar su espíritu al de un animal pequeño, como un gato, un cuervo, un mapache o una comadreja, que dejará de ser una criatura natural transformándola en un Engendro Místico Sobrenatural con MEN 2 y Armadura Elemental 12 alineada al elemento del Hechizo. A partir de entonces, concentrandose podrá ver el mundo a través de los sentidos del familiar, que usará la PDD del lanzador si es mayor que la suya. Sus PG serán la Potencia de Hechizo y adquirirá la capacidad de comunicarse con su maestro, pudiendo este utilizar las habilidades básicas de la criatura en su beneficio, siendo esta leal al Hechicero. Si el Familiar sale del alcance del Hechizo, el lanzador no podra beneficiarse de los sentidos de su Familiar. Consulta el *Capítulo XIII* para las estadísticas de los animales.
**Límite**: Personal. Foco (Un animal pequeño). Renovación.

**Kekkai** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 41.
**Coste**: 9. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor (Común 21)* con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 15 y causará 2L2 de daño Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno.
**Límite**: Zona (Objetivo). Renovación.

**Movimiento Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador puede moverse libremente sobre o a través del elemento natural al que esté ligado el Hechizo sin sufrir daño alguno. Este conjuro no proporciona inmunidad a los elementos convocados sobrenaturalmente, solo a las formas naturales de los mismos. Si hay más de un elemento presente, solo protegerá de los efectos del afín. Por ejemplo, un personaje podría ahogarse en lava o se electrocutaría si atravesase una alambrada metálica electrificada.
**Límite**: Personal. Foco (Elemento sobre el que moverse), Renovación.

**Armadura Elemental** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura de tipo Elemental 6 que le protege contra los daños del elemento en cuestión.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente de elemento apropiado).

**Sello Vital** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 55
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a *Sello Vital Menor (Común 25)* con la diferencia de que el tatuaje ocupa al menos el 25% del cuerpo otorga un +5 a cualquier PR contra efectos basados en el Elemento ligado al Hechizo y además elimina todos los penalizadores naturales provenientes de necesidades físicas provocadas por privación de comida o bebida, haciéndolas innecesarias para sobrevivir. Reduce la recuperación natural de Puntos de Poder en 3.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Protección** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Esta es una versión más poderosa del Escudo Elemental que permite al lanzador crear una barrera invisible para defenderse por la habilidad de Arma Sobrenatural, obteniendo 3 en todas sus Armaduras y un Aguante de 10 si se posee una puntuación peor. La Armadura que otorga este Hechizo se doblará contra ataques provenientes del elemento al que este alineado el Hechizo de *Protección* en el momento de su lanzamiento, que puede ser Agua, Fuego, Madera, Metal, Tierra o sus versiones violentas. Además, mientras se encuentre rodeado de la *Protección*, el lanzador pasará inadvertido para cualquier tipo de detecciones mágicas provenientes de habilidades, poderes y hechizos tipo *Otsuge*.
**Límite**: Objetivo. Renovación.

**Kekkai Mayor** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 61.
**Coste**: 13. **Invocación**: 5 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor (Común 21)* con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 20 y causará 3L3 de daño Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno.
**Límite**: Zona (Objetivo), Renovación.

**Ilustración Elemental** *(Otsuge)*
**Maestría**: Común 65.
**Coste**: 26. **Invocación**: 5 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Otorga una puntuación a una habilidad de Conocimiento igual a la Potencia de Hechizo por 5, hasta que expire la duración del Hechizo. La explicación metafísica de estas inspiraciones es que se produce una conexión entre aquellas personas afines al mismo elemento, lo cual significa que existe algún tipo de enlace de tipo sobrenatural entre aquellos que comparten afinidad. Es posible incrementar diferentes Conocimientos siempre que su suma total no supere el efecto base. Este Hechizo no funciona con tiradas que se opongan a un objetivo protegido contra *Otsuge*.
**Límite**: Personal.

**Dominación Elemental** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea una zona invisible que dificulta que cualquier Hechizo del elemento sobre el que se ejerce Dominación sea lanzado a plena potencia en su interior, reduciendo sus daños en -1L1 y las PR que impongan en -5. Solo puede usarse con el Elemento Guardián.
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Fuente de elemento apropiado). Concentración.

**Armadura Elemental Verdadera** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura de tipo Elemental que le protege contra los daños del elemento en cuestión de 10, inmunizándolo contra el Estado Alterado que cause el tipo de daño Elemental.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente elemental apropiada).

**Erudición Elemental** *(Otsuge)*
**Maestría**: Común 80.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Detecta las capacidades mágicas de un objeto tales como encantamientos y su utilización básica. Los *Tatari* no serán detectados o proporcionarán información falsa.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Kekkai Verdadero** (Kekkai)
**Maestría**: Común 81.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto:** Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor (Común 21)* con la diferencia que poseerá una FUE 25 y causará un daño de tipo Elemental 4L4, sin provocar Estado Alterado alguno.
**Límite**: Zona (Objetivo), Renovación.

**Sello Vital Mayor** *(Onkei, Kekkai)*
**Maestría**: Común 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 2 Horas.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a *Sello Vital (Común 55)* con la diferencia de que el tatuaje ocupa al menos el 50% del cuerpo y además inmuniza al hechicero contra los Estados Alterados de *Ceguera/Sordera, Debilidad, Hemorragia* y al causado por el Elemento ligado al Hechizo. Además, no necesita respirar y se estabiliza automáticamente al llegar a Inconsciente. Por último, el hechicero puede generar un Escudo Sobrenatural a voluntad para defenderse de las agresiones, aunque cada defensa consume un punto de Poder. Reduce la recuperación Natural y Sobrenatural de Puntos de Poder en 5.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Amuleto Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Común 87.
**Coste**: 18. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Proporciona a su portador un +1 a la Característica ligada al elemento hasta un máximo de 4. Solo se puede tener activo un amuleto a la vez y el bono no puede acumularse, por lo que si es usado por alguien que posea un Shikigami o un Zenryoku que incremente esa Característica, el Hechizo no surtirá efecto. Una variante de este Hechizo es uno de los rituales utilizados en la ceremonia en la que los jóvenes Deshi pasan a ser Onmyoji de pleno derecho.
**Límite**: Personal. Foco (Un objeto que represente el elemento). Renovación.

**Oráculo Elemental** *(Otsuge)*
**Maestría**: Común 90.
**Coste**: 36. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Otorga al lanzador una visión que le proporciona la localización de un objeto o una persona. Los Kekkai y ciertas protecciones mágicas otorgan inmunidad contra este Hechizo. Si no hay nada que bloquee el Oráculo, se puede hacer una tirada de Conocimiento Ocultismo por hora para obtener respuesta, que requiere un EfMin de 120, sumando su Potencia de Hechizo al efecto obtenido. Si el Hechizo falla, ya sea por no conseguir una respuesta o por que haya sido bloqueado por alguna protección, el invocador sufrirá un efecto de Retribución. Los Oráculos suelen responder con juegos de palabras o acertijos, e incluso visiones del porvenir. Si se posee un objeto personal o con una

fuerte conexión, otorga +10 al efecto de la tirada al satisfacer la Ley de Equivalencia Simpática.
Debido a sus efectos secundarios retributivos, este ritual es agotador y no es una buena idea utilizarlo de forma arbitraria. Cada tirada de Ocultismo consume 1PF.
**Límite**: Personal. Foco (Una fuente del elemento apropiado de cierto tamaño, como un pozo, una hoguera o un altar. Algo que posea una conexión con la persona o con el objeto). Trance. Ritual.

**Potenciación Elemental** *(Kekkai)*
**Maestría**: Común 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea un zona elemental invisible, en el interior de la cual cualquier Hechizo de la misma afinidad elemental que el del lanzador verá incrementada su Potencia de Hechizo en +10 y sus daños en +1L1. Cualquier personaje afín al elemento Prohibido notará una sensación de malestar al acercarse a la zona y podrá ser detectada con sendas tiradas de Conocimiento Ocultismo y Percepción con un EfMín de 70. Solo puede utilizarse con el Elemento Guardián.
**Límite**: Zona (Medio). Foco (Fuente del elemento apropiado). Concentración.

**Negación Elemental** *(Kagura)*
**Maestría**: Común 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Suprime un Hechizo objetivo de un elemento que no sea el Prohibido y cuya Potencia de Hechizo sea inferior a la que posea el lanzador si se trata del elemento del Hechizo o la mitad en el resto de los casos, cancelando su funcionamiento hasta que expire la duración de la Negación Elemental. Al finalizar la misma, el Hechizo volverá a funcionar si su duración lo permite.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente del elemento).

## LISTA DE HECHIZOS COMPARTIDOS

**Requisito:** Conocimiento Kidou (Kami)

Los siguientes hechizos son comunes a los cinco elementos, pudiendo ser utilizados por cualquier hechicero que posea al menos un 50 de Conocimiento Kidou de un Kami en particular, puntuación en la que se obtendrá uno a elegir.

A partir de ahí, cada 50 puntos que se incremente proporciona un Hechizo más. Los hechizos compartidos permiten a un mago canalizar la fuerza de un Kami Guardián para traer a la existencia y moldear el elemento del que está formado, pudiendo formular encantamientos de una forma versátil según sus necesidades, aunque resultan más costosos en ciertos sentidos que los hechizos de Kidou tradicional.

**Conjurar Elemental** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Invoca una pequeña criatura elemental del tipo del Guardián que proporciona a su amo una serie de ventajas según su elemento y puede ser sacrificado para añadir daño sobrenatural a un Hechizo de su elemento.

***Fuego:*** +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Incineración.

***Tierra***: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Aturdimiento.

***Metal***: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Shock.

***Agua***: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Congelación.
***Madera***: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Disipación.

***Sanctus***: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Incrementa en +2 el Límite de Miraculum.
**Límite**: Personal. Convocación.

**Generación Elemental** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo es una súplica que convoca una parte inerte y no violenta del Elemento en cuestión cuya principal utilidad es ser utilizado como foco de hechizos.
Sus efectos varían según el elemento convocado, así como el sobrenombre que recibe el conjuro, a saber:

***Plumas de Suzaku (Fuego):*** Crea una serie de chispas con la forma de plumas de fuego que flotan en una zona de 10 metros alrededor del personaje.

***Esencia de Genbu (Tierra):*** Crea una pequeña cascada de arena que cae de las manos del personaje.

***Huellas de Byakko (Metal):*** Hace que rocas de alta concentración metálica salgan del suelo en una zona de 1 metro frente al personaje.

***Lágrimas de Seiryu (Agua):*** Crea una ligera precipitación en una zona de 10 metros alrededor del personaje en forma de lluvia o nieve.

***Llamada de Inari (Madera):*** Crea una zona de vegetación ligera como flores o hierba en una zona de 10 metros alrededor del personaje. Al terminar el Hechizo, si la vegetación no puede crecer por tratarse de un lugar inapropiado, morirá de forma natural. Los adeptos de Madera crean así sus jardines.
**Límite**: Convocación.

**Contraconjuro** *(Tatari)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: Especial. **Invocación**: Especial.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite al personaje utilizar su Potencia de Hechizo para penalizar la ejecución de un Hechizo del mismo elemento (incluso del Kami Oscuro) reduciendo la Potencia de Hechizo del oponente. Por cada 10 puntos de Maestría del Contraconjuro, se reducirá en 5 puntos la PH hasta un límite de la mitad de la PH del invocador. El Coste de un Contraconjuro es de 3 Puntos de Poder por cada 10 de Maestría. Su Invocación será 3 Acciones Activas. Para tener efecto el Contraconjuro debe ser lanzado antes de que el otro conjuro sea liberado. Por ello, la Invocación de este Hechizo no reduce la Ini en absoluto, pues sus sellos están diseñados para poder ejecutarse rápidamente. Puedes usar Rápido con este Hechizo aunque no poseas el parámetro.
**Límite**: Objetivo.

**Descarga Elemental** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite al personaje efectuar una descarga ofensiva del elemento en cuestión, cuyo aspecto visual dependerá del personaje. Su daño es de 1L2. Causa daño Elemental del tipo apropiado, sin provocar Estado Alterado alguno al menos que el hechicero decida pagar junto al coste de puntos de Poder del Hechizo, 1PF.
**Límite**: Objetivo. Foco (Elemento Presente).

**Intervención** *(Kagura)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciónes.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea un pacto de salvaguarda con el objetivo. Si este llega al nivel de salud Crítico o sufre la perdida de 2 o más niveles de salud de un solo ataque, Intervención curará 2L1 al objetivo y el lanzador sufrirá la cantidad curada en daño Maldito, finalizando la duración del Hechizo.
**Límite**: Objetivo.

**Kekkai Barrera** *(Kekkai)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Bloquea un portal con un Kekkai en miniatura para obstaculizar a los perseguidores. El Kekkai posee una FUE de 15 pero no protege la estructura adyacente, que podrá ser atravesada.
**Límite**: Objetivo.

**Gobierno sobre los Elementos** *(Onkei, Tatari)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Permite al personaje regir sobre el elemento en cuestión, pudiendo ejercer ciertas transformaciones sobre sus manifestaciones.
Durante el resto del asalto en el que se invoca, el hechicero podrá reducir o incrementar la potencia de un ataque basado en el Elemento, reduciendo o implementando su daño en 0L1. Este Hechizo se considera Onkei si se usa para implementar otro ataque y Tatari si se usa para reducirlo. Si se usa sobre un oponente, este tiene derecho a una PR VOL15 para ignorar el efecto. Este Hechizo afecta a otros conjuros.
**Límite**: Objetivo.

**Ráfaga Elemental** *(Tatari)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite canalizar una maldición sobre su oponente haciéndole caer bajo el Estado Alterado ligado al Kami Guardián, imponiendo una PR del Elemento a dificultad 15.
**Límite**: Objetivo.

**Súplica Elemental** *(Otsuge)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 3 minutos.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo permite al hechicero rogar por iluminación al Kami en cuestión. El invocador hace una ofrenda de energía vital con la esperanza de recibir orientación. La Súplica Elemental solo funcionará cuando las intenciones del personaje sean aceptables para el Kami, lo que excluye proporcionarle ganancias materiales o espirituales.
A todos los efectos, este Hechizo permitirá a un jugador obtener ayuda del Director de Juego (que podrá ser todo lo críptico que desee) cuando se encuentre en un callejón sin salida en una suerte de oráculo revelador. La probabilidad en porcentaje es igual a la Potencia de Hechizo, que no puede superar la mitad del Conocimiento Kidou del Kami adecuado.
**Límite**: Personal. Foco (Pequeña cantidad del elemento en cuestión).

**Transfusión Elemental** *(Onkei)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 1. **Invocación**: 30 minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite al personaje utilizar una fuente

del elemento de su Kami Guardián para canalizar parte de la energía del Flujo de Almas y recuperar Puntos de poder de forma inmediata. La cantidad de Puntos de Poder recuperado dependerá del tamaño del foco. Un foco pequeño (una vela, aire estancado, un vaso de agua, una planta o un puñado de tierra) proporcionará 1D Puntos de Poder. Un foco mediano (una gran hoguera, brisa en exterior, agua corriente, un árbol o tierra sin asfaltar) proporcionará 3D. Un foco enorme (un incendio, un vendaval, un lago/océano, un bosque o una montaña) proporcionará 5D. No puede ser lanzado en el mismo lugar más de una vez al día.
**Límite**: Personal. Foco (Fuente natural del elemento en cuestión).

**Visión de Hechicero** *(Otsuge)*
**Maestría**: Compartido 0.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo permite al hechicero hacer sus ojos sensibles a la energía del flujo de almas, pudiendo ver las matrices metafísicas. Gracias a esto podrá ver si un objeto es mágico o reconocer hechizos en uso sobre cualquier criatura siempre que su maestría no supere un tercio de su habilidad de Con. Ocultismo, con la excepción de aquellos concebidos para engañar a los sentidos ajenos que enmascaran sus matrices.
**Límite**: Personal.

Hasta aquí los conjuros comunes y compartidos que pueden adquirir los personajes al desarrollar sus habilidades mágicas.

A continuación se describen las diferentes listas de hechizos elementales separadas por Kami. Cada una requiere del Conocimiento del Kami adecuado.

## HECHIZOS DE AGUA
**Requisito: Con. Kidou Seiryu**

**Fluir** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Otorga al objetivo la capacidad de defenderse como si poseyera Características sobrenaturales.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Fragancia Espiritual** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: El hechicero ejecuta un encantamiento sobre una pequeña cantidad de agua, y después procede a frotar su cuerpo con ella, purificándolo de malas vibraciones, con lo que exudará una fragancia sin olor alguno que evitará que pueda ser localizado mediante el olfato. Además, verá incrementadas las tiradas de sus Habilidades de Relación en +10.
**Límite**: Personal. Foco (agua).

**Purificación Acuática** *(Kagura)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Purifica 1 litro de agua, eliminando cualquier veneno o impureza de esta y protegiéndola posteriormente de cualquier efecto corruptor. Si parte de esta agua es rociada sobre un objetivo, elimina de este el efecto de un Estado Alterado con la excepción de *Hemorragia, Fatiga o Congelación*. Cada litro equivale a 5 de estos usos.
**Límite**: Objetivo (recipiente). Renovación.

**Capa de Niebla** *(Kekkai)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una capa de niebla de 1 metro de radio que oscila impidiendo localizar con seguridad la posición del hechicero. Cualquier ataque a distancia se considerará bajo Ceguera Parcial. El invocador no recibe dicho penalizador.
**Límite**: Personal. Foco (Pequeña fuente de agua).

**Agua Purificadora** *(Kagura)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo neutraliza el efecto de cualquier veneno que se inocule a quien beba el agua durante su duración. Las enfermedades le seguirán afectando normalmente.
**Límite**: Objetivo. Foco (Pequeña cantidad de agua).

**Agua Oculta** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Otorga un bono a las PR de +3 contra Congelación y reduce el daño de Ácido en 3 puntos por dado. Si se lanza a un objetivo después de ser afectado, permite realizar otra PR. Si se supera en esta ocasión, este será eliminado de inmediato.
**Límite**: Objetivo. Foco (agua).

**Agujas de Hielo** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo recoge una serie de gotas de agua de una fuente cercana, haciéndolas levitar frente al lanzador y congelándolas hasta que alcanzan una dureza superior a la del acero para, posteriormente, lanzarlas contra un objetivo. Causando un daño 3L2. Balístico. *Dolor+*. Perforante (B) -3.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente de agua cercana).

**Purificación** *(Kagura)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 hora.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Años.
**Efecto**: Exorciza un objeto y lo escuda contra maldiciones. El ritual necesita agua suficiente para sumergir el cuerpo en cuestión por completo, así como una hora de cánticos y gestos. Al finalizar la invocación, la maldición desaparecerá y el objeto ganará resistencia a las maldiciones mientras se mantenga el conjuro, recibiendo inmunidad contra los Tatari siempre que no tengan una Maestría superior a la Potencia de Hechizo del lanzador +20.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente de agua cercana). Renovación. Ritual.

**Oráculo del Agua Renovadora** *(Otsuge)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 45.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Permite al lanzador introducir su espíritu a través de un cuerpo acuoso y trasladarlo a otro. De esta forma es posible presenciar sucesos que ocurran en lugares cercanos al agua, a una distancia máxima de Potencia de Hechizo en Km.
Mientras esté espiando, no sabrá lo que sucede a su alrededor de su cuerpo dado que sus sentidos entrarán en el lugar que vigila, permitiéndole ver u oír como si se encontrase en el interior del líquido elemento. Esto implica que el cuerpo del invocador queda en un trance, sin consciencia, y si fuese atacado no podría defenderse dado que no sería consciente de la agresión, sufriendo el Efecto de Sorpresa, aunque después del primer ataque podrá cancelar el Hechizo.
Como se indica más abajo, es necesario disponer de sendas fuentes de agua. La calidad de la misma puede afectar a la efectividad del Hechizo. Si se trata de agua corriente, el efecto será completo. También es posible manifestarse en el lugar con una forma de proyección astral creada de agua que tiene el mismo aspecto que el lanzador, no pudiendo comunicarse mediante voz, pero sí hacer señas y movimientos, e incluso moverse hasta 20 metros de la fuente de



*Ilustrado por © Setokakashiluver*

agua, a la que estará unido por un riachuelo. Si la manifestación sufre daño en forma alguna, se desvanecerá y el Hechizo se romperá.
Cualquiera capaz de ver criaturas invisibles como Ayakashi o detectar el uso de energías sobrenaturales podrá percibir al personaje.
**Límite**: Personal. Foco Fuente de agua cercana tanto al lanzador como al objetivo. Trance.

**Lágrimas de Aflicción Infinita** *(Tatari)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 49.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Esta maldición provoca que los ojos de sus víctimas se inunden de lágrimas de forma descontrolada, provocándoles *Ceguera Parcial* a no ser que pase una PR MEN15. Si las víctimas dedican *1 Acción Activa* a limpiarse los ojos, el penalizador no tendrá lugar ese asalto.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Niebla** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea una niebla espesa en el área designada con un radio máximo igual al límite de Alcance del hechicero. La visión de los personajes en la zona es prácticamente nula, además de que es tan espesa que amortigua los olores y distorsiona el sonido, causando un efecto de eco envolvente, lo cual hace que sea imposible saber de dónde ha venido un ruido dentro de la bruma.
A efectos de juego, las criaturas dentro del área de la neblina sufren el efecto de Ceguera Parcial, sin poder utilizar sentidos aumentados para reducirlo. Además, debido a que es húmeda y fría, la detección por métodos térmicos queda anulada.
**Límite**: Zona. Foco (Fuente de agua cercana).

**Terma** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Semanas.
**Efecto**: Encanta un área de un cuerpo acuoso no superior a 1 metro cúbico por Potencia de Hechizo, transformándola en una fuente termal mística con poderosas propiedades regenerativas. Toda criatura viva que se bañe en ella se sentirá revigorizada, ganando una recuperación natural de PG igual a la mitad de la Potencia de Hechizo del lanzador por cada hora que se encuentre de forma ininterrumpida dentro de la terma.
Este ritual es básico para todas las instalaciones de la Agencia y de los Onmyoji y siempre habrá uno o varios activados en una de sus bases para el uso de sus operativos, con una PH de entre 20 y 50, dependiendo de la importancia de la misma. Puede regenerar amputaciones tras una hora de inmersión en el líquido elemento. El agua de la terma pierde sus propiedades si se extrae del emplazamiento del Hechizo.
El agua se mantiene pura y cristalina sin importar la sangre que se vierta en la terma, manteniendo una temperatura agradable para las criaturas en su interior, que se sentirán relajadas y aliviadas.
**Límite**: Zona. Foco (Agua). Renovación. Ritual.

**Dragón de Agua** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este conjuro crea dos columnas de agua entrelazadas a partir de una fuente de cercana, que se elevan y caen sobre el objetivo tomando la forma de una serpiente dragón de 6 metros de longitud, que atacará al objetivo designado por el invocador.
Si el oponente es capaz de defenderse con éxito, volverá a rehacerse, persiguiéndolo hasta que se agote la duración del Hechizo. En el caso de que impacten, el agua envuelve al objetivo, sometiendo a este a serias penalizaciones. Las estadísticas del Dragón de Agua se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas*.
**Límite**: Convocación. Concentración. Foco (Fuente de agua cercana).

**Regeneración Espiritual** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial
**Efecto**: Este Hechizo permite establecer un canal de energía entre el cuerpo y el alma de uno o más objetivos, acelerando la curación de sus heridas. El invocador podrá recuperar 2D PG a los objetivos durante Potencia de Hechizo/10 asaltos.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Drenaje Vital** *(Onkei)*
**Maestría:** Seiryu (Agua) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Otorga a un arma cuerpo a cuerpo la habilidad de extraer energía vital del cuerpo de sus oponentes, permitiéndole regenerar el 10% del daño que cause a un objetivo vivo con ataques cuerpo a cuerpo.
**Límite**: Personal.

**Esfera de Seiryu** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 69.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Encanta un objeto de tamaño pequeño, normalmente un símbolo religioso de alguna clase, para que a una orden del lanzador se transforme en una bola de agua del tamaño de una cabeza humana que orbitará alrededor del hechicero. La Esfera de Seiryu puede ser usada para atacar o defenderse, pudiendo alejarse hasta su límite de Alcance, tomando una densidad tal que golpea con la fuerza de un cañonazo. Cada ataque cuesta 1 Acción y puede ser usada como un Escudo Sobrenatural a todos los efectos.
La Esfera puede atacar una vez por asalto y efectuar cualquier número de defensas siempre que se pague 1 Acción por cada una. Cada asalto que la Esfera permanece en forma de combate consumirá 1 Punto de Poder para mantener su integridad. La Esfera causa un daño de 3L2. Balístico. Perforante(B) -3. Aturdimiento+.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un objeto de tamaño pequeño). Renovación.

**Liberación Acuática** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Otorga un cierto control sobre el agua al personaje, permitiéndole usarla para darle cualquier forma con los mismos Límites que el poder Esper Control Material Material, pero con la diferencia de que el lanzador podrá crear tantas cosas con el líquido elemento como desee, costándole 1 Acción cada una, pudiendo si lo desea defenderse y atacar usando Arma Sobrenatural creando una columna de agua que causa daño Físico. Es posible generar un único ataque por asalto al coste de 1 Acción Activa y el hechicero puede añadir uno de los siguientes Parámetros por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo al coste de *1 Acción Activa* por Parámetro: *Derribo+, Hemorragia+, Manejable+, Pesado+, Preciso o Rápido.*
También permite crear escudos de agua con este Kidou, que incrementan la Armadura Física en +3 por cada Acción Activa empleada y pueden ser usados como un Escudo Sobrenatural. La Liberación Acuatica causa un daño Físico de 4L3.
**Límite**: Personal. Concentración. Foco (Una fuente de agua cercana).

**Barrera de Agua** *(Kekkai)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una membrana de agua en forma de cúpula o esfera con un radio de hasta 5 metros que protege a todo lo que permanezca en su interior. Todo ataque que tenga que atravesar la *Barrera de Agua* deberá superar una Armadura Sobrenatural igual a la mitad de la Potencia de Hechizo del lanzador, y de la Potencia de Hechizo del lanzador contra ataques basados en elemento Fuego. La Armadura funciona en ambos sentidos, por lo que los ataques desde el interior que tengan que atravesarla también se verán igualmente afectados. El perímetro de la Barrera de Agua además funciona como un Kekkai de FUE 25 que causará 2L2 Elemental/Agua.
**Límite**: Zona (Especial). Concentración. Foco (fuente de agua cercana).

**Oleada de Purificación** *(Kagura)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Elimina sobre el objetivo 1 Estado Alterado *(excepto Fatiga)* no procedente de un Hechizo *Tatari*. Por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo puede eliminar 1 Estado Alterado adicional.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Kagami (Espejo)** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Trae a la existencia un escudo de cristales de agua que absorbe la energía, ya sea física o sobrenatural, reflejando los ataques a distancia recibidos contra los atacantes si el lanzador se defiende exitósamente con Arma Sobrenatural. El ataque será devuelto contra el atacante con el mismo Efecto de Ataque que éste logró.
**Límite**: Personal. Concentración, Foco (Fuente de agua cercana).

**Yata no Kagami (El Espejo Sagrado)** *(Onkei)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 3 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Meses.
**Efecto**: El ritual exige sumergir el espejo que se desee encantar en agua corriente y mantenerlo ahí durante al menos una hora, mientras se ejecutan los cánticos y gestos apropiados. Este proceso debe de realizarse tres veces en tres noche de luna llena consecutivas y, de hacerse correctamente, el espejo es bendecido, siéndole concedido un gran poder defensivo; si este es situado dentro del área de efecto de un conjuro o sello tipo Kekkai actúa como un potenciador, otorgándole gratuitamente al Kekkai un +5 a su FUE en el caso de Sellos y +10 a su FUE en el caso de conjuros. Además desvía todos los ataques Akuma de origen sobrenatural y defiende contra los efectos de los conjuros de Kimon y Maelstrom dentro del área del Kekkai en el que está situado, evitando que la atraviesen. Si el espejo es roto o maldito, el Kekkai perderá todas la ventajas y reducirá su FUE a la mitad.
Todo templo que se precie posee un Espejo Sagrado y un Guardián del Espejo Sagrado dedicado a su mantenimiento y protección.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un espejo y Fuente de agua, noche de luna llena). Renovación. Ritual.



*Ilustrado por © Wenart*

**Lluvia de Cristal** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Crea una nova (anillo expansivo) de estacas de hielo afiladas de 5 metros de radio que salen disparadas en todas las direcciones desde una fuente de agua. Todo objetivo en el interior del área recibirá daño. Este Hechizo puede usar como foco/objetivo una fuente de agua o una criatura viva, congelándola, y si la criatura muere por este ataque, genera el ataque en área descrito más arriba contra todos los que se encuentren en un área ofensiva. Lluvia de Cristal causa un daño de 4L4. Elemental Agua *(Congelación++)*.
**Límite**: Objetivo o Área Ofensiva. Foco (Criatura viva o Fuente de agua cercana).

**Renovación** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Seiryu (Agua) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 5 Asaltos.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Conectando el mundo material con el Flujo del Almas, crea una zona de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo alrededor del foco de agua que regenera a todos los objetivos que posean alma en el área y causa daño a todos los seres tipo Akuma y Ayakashi que osen entrar en ella. Los beneficiados recuperan 2D de heridas por asalto; en cambio los perjudicados sufren 2L2 puntos de daño por Ácido por asalto dentro del area, para todo el que no posea Alma. El tipo de daño se considerará Elemento Agua, sin causar Congelación.
**Límite**: Zona (corto). Concentración. Foco (Fuente de agua Cercana).

## HECHIZOS DE FUEGO
**Requisito: Con. Kidou Suzaku**

**Fervor** *(Onkei)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Inunda el espíritu de uno o más objetivos de energía sobrenatural, incrementando su PDA en +5 y proporcionándole un +1D a sus PR VOL contra *Miedo*.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Ojos de Suzaku** *(Onkei)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Los iris del hechicero toman la tonalidad de las llamas, proporcionándole la capacidad de percibir el mundo a través de los Ojos de Suzaku. Así podrá percibir los contornos por el calor que desprenden en una suerte de visión termográfica, hasta el alcance máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Detectar Akuma** *(Otsuge)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 15.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Detecta si ha habido presencia Akuma en un lugar, siempre que se pueda quemar un trozo de algún material combustible que se encuentre en dicha zona. Si la llama se torna violácea significará que un Akuma estuvo allí o aún permanece en el lugar, aunque es imposible discernir entre uno y otro resultado. Solo puede revelar un rastro de un Akuma de un tiempo no superior a 1 hora por Potencia de Hechizo, quemando sus emanaciones espirituales residuales. La zona es un recinto determinado, como una habitación no mayor de 1 metro por Potencia de Hechizo. Las criaturas con base genética Akuma activan este Hechizo.
**Límite**: Zona (Corto). Concentración.

**Fuego de la Forja** *(Tatari)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo provoca que un arma se caliente, provocando quemaduras y dolor a su portador, que deberá hacer una PR VOL10 o se verá obligado a soltarla. Si supera la PR y la víctima decide seguir usando el arma, recibirá 1D de daño Elemental Fuego cada asalto y, de recibir daño, se verá bajo el Estado Alterado *Dolor* de forma automática sin PR mientras no suelte el arma. El ataque impacta por Arma Sobrenatural.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un arma de metal).

**Escudo de Cuervos** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Los cuervos son los guardianes espirituales de los santuarios. Mediante la invocación de este Hechizo, el lanzador convoca a un cuervo espiritual por Potencia de Hechizo para que le sirva como guardián. Estos pájaros convocados pueden hacer ruido para avisar a su dueño de algo raro, por lo que ganara +1D a sus tiradas de Percepción, pero a su vez provocan que falle automáticamente las tiradas de Sigilo.
En combate, los cuervos confunden los sentidos de oponentes en cuerpo a cuerpo o a distancia, que se consideraran bajo *Ceguera Parcial* contra el hechicero, a no ser que puedan guiarse por un sentido sobrenatural, que ignoraran este efecto.
Los cuervos se considerarán un enjambre de criaturas espirituales, por lo que no pueden ser destruidos por ataques dirigidos contra ellos o en área contra el invocador. Es posible también bloquear ataques con estos mediante una tirada de Arma Sobrenatural como si fuesen un Escudo Sobrenatural, aunque cada parada cusará la muerte de uno de ellos. Si todos los pájaros son destruidos, el Hechizo finalizará. Una vez creados, se requiere 1 Acción Activa para utilizarlos en combate o pedirles que se dispersen.
**Límite**: Convocación. Personal.

**Hanabi (Flor de Fuego)** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 2 Acciónes.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Mediante la invocación del Kami Suzaku, este Hechizo crea una lluvia de chispas de energía espiritual que caen sobre su objetivo como mecidas por un viento invisible, lo cual les da el aspecto de unos pétalos llameantes flotando en la brisa. Llegando hasta su objetivo para explosionar o apagarse al superar su alce máximo sin detonar con nada. Los objetos inflamables arderán fácilmente al contacto con la flor de fuego. Provoca un daño de 3L2 Sobrenatural/Elemental Fuego+ (*Incineración+*).
**Límite**: Objetivo.

**Llama Espiritual** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.

**Efecto**: Incendia con llamas espirituales el arma tocada, que causará Daño Sobrenatural/Elemento Fuego. Al finalizar la duración del Hechizo, las llamas se extinguirán por sí mismas sin causar ningún daño al arma. Es posible ejecutar este Hechizo sobre unos guantes, botas o unos nudillos de acero, e incluso armas de fuego.
**Límite**: Objetivo. Foco (un arma).

**Fulgor de Purificación** *(Kagura)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: A partir de una hoguera o pebetero, crea una deflagración de llamas espirituales que se extiende hasta a 1 metro de radio por potencia de hechizo del foco. Estas llamas resultan inofensivas para los seres materiales pero pueden exorcizar una criatura o un lugar. Solo podrán ser afectados los maleficios Tatari que no posean una Maestría superior a 40.
Toda criatura Espiritual, como Ayakashi o seres en forma astral, en el area sufrirá un daño automático de 2L1, Sobrenatural/Fuego/Maldito e impondrá una *Miedo+* (PR VOL15). Si falla la PR contra *Miedo* huirá del lugar y no podrá entrar en él en un día por punto de fallo, como si el lugar estuviera protegido con un Kekkai de FUE 15 y recibirá 2L2 de daño Sobrenatural/Fuego.
**Límite**: Objetivo o Zona (Corto). Foco (Fuente de fuego cercana en la que se lance un Ofuda).

**Invocación del Dios Oráculo de Fuego** *(Otsuge)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 45.
**Coste**: 18. **Invocación**: 3 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Este Hechizo suele ser invocado por las Miko (sacerdotisas) del Oráculo de Fuego. El ritual empieza por encender un fuego recitando una serie de plegarias y encomendándose a su Guardián, mientras se hace una ofrenda de madera bendecida por las propias sacerdotisas.
El Oráculo responderá a una pregunta que se le efectúe no superior a una palabra por Potencia de Hechizo y, dependiendo de su complejidad, obtendrá una visión en las llamas que solo ellas pueden ver. Puede ser una sola imagen de alguien o algo sin más clase de detalles, ya que aunque este oráculo siempre muestra la verdad, la forma de interpretarla es cuestión de las Miko o sus compañeros Onmyoji. Por ejemplo, si se hace la pregunta "*¿quién causa este mal?*", si se tratase de un Bakemono podría revelar la forma real de este o la forma en la que lo está causando, o bien si se tratase de una maldición mostraría quién es el lanzador pero no revelaría dónde está el foco. Si el Oráculo resulta fallido por métodos sobrenaturales, se sufrirá una Retribución, así como si es cancelado mientras se está invocando, ya sea mediante fuerza bruta o la pérdida de concentración. Las probabilidades de recibir el Oráculo son de un 1% por Potencia de Hechizo, aunque la ceremonia, de una hora de duración, puede extenderse para renovar el intento.
**Límite**: Personal. Foco (hoguera continuamente alimentada). Trance. Ritual. Renovación.

**Incinerar** *(Tatari)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 49.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto:** El invocador dibuja en el aire un pentáculo de fuego con el símbolo de Suzaku en el centro, señalando a uno o más objetivos y haciendo un ataque por Arma Sobrenatural. Si la víctima no logra una defensa y no supera una PR contra *Incineración++* su cuerpo prende en llamas.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Cenizas de Revelación** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El invocador dibuja en el aire un pentáculo de fuego con el símbolo de Suzaku en el centro. Al finalizar la invocación, unos cuervos espirituales revolotearán brevemente en la zona elegida de un máximo de 10 metros de radio, desprendiendo rojas plumas de cenizas incandescentes que llenarán la zona de un ligero humo inofensivo revelando cualquier tipo de invisibilidad y dificultando la vista de todos los seres que carezcan de Alma, como Akuma y Ayakashi, sufriendo éstos el efecto de *Ceguera Parcial* si no pasan una PR MEN15.
**Límite**: Zona (Corto). Concentración. Foco (Fuente de fuego).

**Llama Destructora de Suzaku** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El hechicero dibuja ante él una matriz llameante con el Kanji de Suzaku, que absorbe y acumula todas las fuentes de calor ambiental circundante para, inmediatamente después, crear un chorro de llamas directamente enfrente de él que carbonizará a aquellos que se encuentren en su camino en un área lineal Corto por 2 metros de ancho. Causa un daño de 3L2. Sobrenatural/Elemental Fuego (*Incineración++*). Área Lineal.
**Límite**: Área Ofensiva (Corto, Lineal).

**Consunción de Sufrimiento** *(Kagura)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Provoca que una llama espititual purifique a un objetivo que sufra un Estado Alterado sobre él. El Estado Alterado dejará de tener lugar y el beneficiario del conjuro recibirá una inmunidad contra él hasta que finalice la duración del Hechizo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente de Elemento Fuego).

**Corazón Ardiente** *(Onkei)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El hechicero escribe, con sus dedos, el Kanji de Suzaku en el aire, que quedará inscrito en símbolos llameantes, mientras recita unas plegarias solicitando su ayuda. Al finalizar la Invocación, una marca de fuego espiritual con el símbolo del Guardián del lanzador de color rojo incandescente aparecerá en la frente de cada objetivo, otorgándoles una Armadura 12 contra el Elemento Fuego y además todos los daños físicos o balísticos (incluyendo armas a distancia) que causen se considerarán daño Sobrenatural (sea Físico o Balístico). Al expirar la duración del conjuro, la marca desaparecerá.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Marca de Fuego** *(Kagura, Tatari)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador inscribe un símbolo en sus puños, un arma cuerpo a cuerpo, sobre una flecha o munición, activándolo con su energía espiritual. El primer ataque que impacte con ella recibirá un incremento de +2L0 y causará Disipación+ sobre cualquier oponente con capacidades sobrenaturales al que impacte exitosamente aunque el ataque no sea capaz de causarle daño. Si el ataque causa daño al objetivo, impondrá una PR RES15 o este sufrirá los efectos siguientes durante un asalto por punto de fallo: *Sello* -1, POT -2, *Límite de poderes Esper* -1, *Límite de técnicas Rikaijutsu* -5, *Potencia de Hechizo* -10. Varias Marcas de Fuego no se suman entre sí. Al descargar el golpe exitosamente, la duración de la Marca de Fuego finaliza a no ser que no logre golpear al oponente. El DJ decide de donde retira los puntos de POT reducidos.
**Límite**: Objetivo. Foco (un Ofuda).

**Explosión Espiritual** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Crea una explosión de fuego espiritual que daña a Ayakashi, a oponentes Akuma y a criaturas sin alma, en un Área de 3 metros de radio con el lanzador en su centro, causando un daño de 3L3. Sobrenatural/Fuego. Toda criatura Espiritual o Akuma que reciba daño sufrirá un Estado Alterado de *Incineración++* que consumirá sus puntos de Poder en lugar de sus PG mientras se encuentre afectado por él.
**Límite**: Área Ofensiva.

**Guardianes Espirituales** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 72.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Funciona como *Escudo de Cuervos (Suzaku 25)* pero puede designarse un objetivo al que proteger, el escudo defenderá contra las agresiones usando la PDD y Defensa Pasiva de Arma Sobrenatural del lanzador con un -20 si esto beneficia al objetivo.
**Límite**: Objetivo (no puede ser el lanzador).

**Forma de Fénix** *(Onkei)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 71.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 asalto.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Transforma el cuerpo del invocador y sus armas en una forma viviente de llamas sobrenaturales, otorgándole una serie de ventajas. Se le considera *Inmaterial* por lo que su FUE se reduce a 0 a efectos de daño o tocar objetos, esto no afectará a su Pozo y podrá seguir lanzando hechizos, solo será dañado por daño Sobrenatural o basado en sus debilidades. No recibe penalizadores por heridas.
Puede volar a una velocidad de Movimiento igual al terrestre. El daño de sus ataques en cuerpo a cuerpo pasa a ser Sobrenatural/Elemental Fuego *(Incineración+)*, sustituyendo su FUE por su VOL para determinar el daño de estos.
Cualquier criatura que se encuentre a menos de 3 metros del lanzador será afectada por *Incineración+*.
Es Inmune al daño causado por Elemento Fuego, Envenenamiento y Hemorragia, posee *Soporte Vital* y una regeneración de 1D. Por contra, se le considerará que posee Debilidad Menor al Elemento Agua, o si ya la poseía, esta aumentará en un grado y además, mientras permaneza en *Forma de Fénix* sera afectado por los Kekkai.
Este Hechizo quema las ropas y pertenencias de carácter no Sobrenatural que porte el lanzador en el momento de su lanzamiento el resto se transforma con el lanzador.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Barrera de Fuego** *(Onkei/Kekkai)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea unas llamas espirituales que rodean un Kekkai causando *Incineración++* a cualquier

Akuma o Ayakashi que intente atravesarlo, resultando inofensivo para el resto de criaturas. Mejora la FUE del Kekkai encantado en +5 hasta finalizar la duración de la *Barrera de Fuego.*
**Límite**: Zona (perímetro de Kekkai). Foco (Kekkai Objetivo).

**Fénix** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Invoca a un avatar de Suzaku, que aparecerá en medio de una explosión de llamas y que obedecerá las órdenes del lanzador, como una extensión de su voluntad. El Fénix es completamente inmaterial y resurgirá de sus cenizas al final de cada asalto mientras la duración de la Invocación se lo permita, pudiendo inmolarse para exterminar a los enemigos de su amo. Las estadísticas del Fénix se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas.*
**Límite**: Objetivo. Convocación. Concentración. Foco (Fuente de elemento fuego).

**Atadura Espiritual** *(Kagura)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 85
**Coste**: 17. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Atrapa a un objetivo con lazos de fuego espiritual, causándole daño al final de cada asalto en el que utilice Puntos de Poder para pagar el coste de una habilidad sobrenatural, provocándole una *Incineracion++*. El daño se produce inflamando la energía sobrenatural del enemigo, por lo que la Armadura no reduce este daño. Para liberarse es necesario obtener un éxito en una prueba de PR VOL20 siendo posible intentarlo una vez por asalto. Para atrapar al objetivo se utiliza la habilidad de Arma Sobrenatural y si el lazo es roto, el Hechizo termina. Mientras el objetivo permanezca atrapado pierde 1 Punto de Sello o POT por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
**Límite**: Objetivo. Concentración.

**Cenizas Espirituales** *(Tatari)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Quema las reservas de energía espiritual de los oponentes, reduciendo así sus Puntos de Poder hasta el final de la duración del conjuro. Para afectar a las víctimas se utiliza la habilidad de Arma Sobrenatural, y puede atacar a diferentes objetivos dentro del alcance del Hechizo. Para resistirse es necesario obtener un éxito en una PR VOL25 sufriendo la pérdida de un Punto de Poder por cada punto que se falle la resistencia. La quemadura espiritual afectará también al cuerpo físico, provocando la misma cantidad de heridas que poder evaporado, que no podrán regenerarse hasta que finalice la duración.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Fuente de Fuego).

**Contingencia** *(Onkei)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 5 Minutos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Días.
**Efecto**: Permite crear un desencadenante que haga saltar el efecto de un Ofuda Onmyoji o un Hechizo de una Maestría no superior a la Potencia de Hechizo del lanzador de *Contingencia*, que debe de ser lanzado al final de la Invocación, incluso por otro personaje. Si se efectúa correctamente, el Ofuda o Hechizo se activará bajo ciertas circunstancias específicas que expondrá el lanzador del conjuro. No es posible mantener más de una Contingencia sobre el mismo objetivo.
**Límite**: Objetivo. Renovación.

**Perpetuar Ritual** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Suzaku (Fuego) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Crea un pebetero de fuego espiritual que consumirá la energía residual a su alrededor para usarla como una batería de poder que puede ser utilizada para alimentar un ritual determinado, convirtiendo su duración en Permanente. El único problema a la hora de utilizar este conjuro es que para poder crear el efecto es necesario que el invocador se sacrifique para usar su esencia vital como un enlace entre el mundo material y el Flujo de Almas, por lo que solo se utiliza en circunstancias extremadamente graves.
**Límite**: Personal (Un Ritual). Foco (Sacrificio Voluntario).

## HECHIZOS DE METAL
**Requisito: Con. Kidou Byakko**

**Sombras del Guerrero** *(Onkei)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona una velocidad cegadora a los aliados del invocador, incrementando en +1 su Movimiento que no se acumula con ningún otro poder o Hechizo que eleve dicho total, así como la capacidad de esquivar ataques a distancia sin penalización.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Metal Obediente** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Permite al hechicero controlar magnéticamente el movimiento de uno o más mecanismos metálicos de pequeño tamaño, como pueden ser cerraduras, percutores, mecanismos eléctricos, juguetes u otros objetos similares, haciéndolos activarse, desactivarse o dejar de funcionar. Cada asalto podrá manipularse uno de estos mecanismos o mantener el control sobre el mismo del asalto anterior.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Uno o más mecanismos de metal).

**Los Ojos de tu Enemigo** *(Otsuge)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 15.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Mirando en el reflejo del filo de un arma u objeto de metal, el invocador puede detectar si está siendo seguido, además de ver criaturas inmateriales, invisibles o escondidas a su alrededor, sumando su Potencia de Hechizo al resultado de las tiradas de Percepción para oponerse al Sigilo de sus traicioneros oponentes.
**Límite**: Personal. Concentración. Foco (Arma u objeto de metal).

**Armadura de Metal** *(Kekkai)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Trae a la existencia una cota de finísimos eslabones dorados o plateados que cubre el cuerpo del objetivo, otorgándole una Armadura Metal, Física y Balística de 3, además otorga un bono de +5 a las PR contra *Shock.*
**Límite**: Objetivo.

**Descarga Estática** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Genera una descarga de energía eléctrica que se desencadena por el toque del invocador, causando un daño de 3L2 Elemental Metal+.
**Límite**: Objetivo.

**Moneda de la Suerte** *(Onkei)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Bendice una moneda marcada con el símbolo del Tigre Blanco, proporcionándole la capacidad de otorgar buena fortuna. Si alguna criatura viva la porta, se beneficiará de una suerte prodigiosa, pudiendo repetir una tirada por hora (de tiempo de juego, no real), quedándose con el mejor resultado. La tirada se repite con 2D +1D por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, sin importar la cantidad que se utilice para dicha habilidad.
Un mismo personaje puede beneficiarse de este Hechizo una vez por día sin peligro. Si se usa con mayor frecuencia, la ley del Intercambio Equivalente atraerá la mala suerte para equilibrar la alteración de la las reglas de la realidad que se están forzando, permitiendo al Director de Juego hacer que un jugador cualquiera, incluyendo al propio lanzador, repita una tirada con un solo dado (o sea, con un porcentaje marcando decenas y unidades) en el transcurso de la aventura. Así pues, no hay un límite real a la cantidad de talismanes que puede crear o llevar encima un usuario de Kidou, pero este hará muy bien en recordar que el destino es caprichoso.
**Límite**: Objetivo. Foco (Una Moneda). Renovación.

**Cuchillas Voladoras** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 31.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador sostiene un objeto de metal en una mano ante él, y recita un sutra mientras con la otra mano ejecuta una matriz metafísica y apunta violentamente al objetivo. Si lo efectúa correctamente, un grupo de esquirlas se separará del foco y saldrá volando hacia el oponente mientras se convierten en filos más agudos que cuchillas de afeitar. La víctima recibirá un ataque por Arma Sobrenatural causado por el tipo de metal usado en el foco. Así, si usa una bandeja de plata como foco, el daño será Físico y plata, siendo más letal si el enemigo es vulnerable a dicho metal. Causa un daño 3L2 Físico/Sobrenatural *(Hemorragia+).*
**Límite**: Objetivo. Foco (Un objeto de metal).

**Barrera de Monedas** *(Kekkai)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El invocador arroja las monedas al aire y ejecuta una serie de matrices metafísicas mientras recita una serie de sutras. Al activar el Kekkai, las monedas comenzarán a girar a su alrededor a gran velocidad, siendo atraídas por otros objetos que se acerquen al protegido, otorgándole una Cobertura Ligera contra ataques a distancia, imposible de reducir por maniobra, poder o habilidad alguna, así como una Armadura Balística de 3 +3 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. Solo el lanzador se beneficiará de la Armadura Balística, los objetivos secundarios solo reciben la Cobertura Ligera.
**Foco**: Multiobjetivo. Concentración. Foco (Un puñado de monedas).

**Vibración Alterada** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 36.
**Coste**: 8. **Invocación**: 3 Acciones.

**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una zona de hasta 30 metros de radio en la cual puede modificarse la conductividad del sonido, incrementando o reduciendo el volumen del mismo. Así puede hacerse que las pisadas de alguien oculto suenen como tambores o pueden dispararse armas sin el menor sonido.
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Un colgante de metal).

### Metal Verdadero *(Onkei)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Bendice un arma, cargando el metal de que está compuesta con energía sobrenatural, incrementando su daño en +1L0 y haciendo que cause daño Sobrenatural. Es posible lanzarlo sobre un arma de fuego, en cuyo caso los proyectiles que dispare serán encantados, al igual que las flechas de un carcaj o los shuriken de un receptáculo, aunque la duración del Hechizo expira al arrojarlos o al terminar su duración.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Una cantidad de armas de metal).

### Piel de Metal *(Onkei)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 41.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Transforma la piel del hechicero en metal, sin que pierda flexibilidad ni se incremente su peso. Mientras permanezca en dicho estado, sus Armaduras Metal, Física y Balística suben a 9, el daño de sus puños y piernas aumenta +1L0, gana un Bono de +10 a sus PR contra *Hemorragia y Shock.* Gana Debilidad menor Fuego o, si ya la poseía aumenta su Debilidad en un grado.
**Límite**: Personal. Foco (Un colgante de metal).

### Oráculo del Metal *(Otsuge)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 45.
**Coste**: 18. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Un arma representa el alma del guerrero y esta se transforma, empapando su esencia de la energía de quien la empuña. El Oráculo de Metal, mediante la visión y tacto de un arma, puede sentir las necesidades, emociones e impulsos básicos de su anterior usuario y así averiguar qué está motivando sus acciones, que serán reveladas mediante una sensación que se traducirá en una sola palabra, como por ejemplo, venganza, amor, odio, justicia, rabia, simpatía, curiosidad o hambre, durante la duración del Hechizo.
Si este Hechizo está activo cuando el invocador sufre un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, su efecto también funcionará. La Potencia de Hechizo definirá cuan antiguas son las emociones que puede detectar, ya que se van mitigando con el tiempo, empezando con un día e incrementando la duración en un grado por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo (semana, mes, año, década, siglo, milenio).
**Límite**: Objetivo. Concentración. Foco (Tocar un Arma).

### Marca del Fuego de la Forja *(Tatari)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Marca un objeto de metal con el Kanji o símbolo del Guardián. A partir de entonces, cualquier criatura de origen o con habilidades sobrenaturales que no sea un Onmyoji del Guardián de Fuego o Metal y sea tocada o herida con él (u ose sostenerlo), recibirá espantosas quemaduras. La Marca causa *Incineración+* cada asalto que se mantenga el contacto, pudiendo aprovecharse en combate, en cuyo caso añade *Incineración+* a un ataque en cuerpo a cuerpo. Cualquiera que intente sujetar el objeto y se queme, necesitará superar una PR VOL15 o RES15 para evitar soltarlo. Es posible encantar proyectiles, pudiendo afectar a un límite de 1 proyectil por Potencia de Hechizo, permitiendo que ataquen por Elemento Fuego en vez de Balístico y aumentado su daño total en +2L0.
**Límite**: Objetivo. Foco (un objeto de metal, una hoguera).

### Viento Astral *(Kekkai)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Trae a la existencia una suave brisa que es un poderoso huracán para las criaturas inmateriales, incluyendo espíritus y Ayakashi, y que destruye su cohesión existencial, destrozando sus energías espirituales. El ojo del huracán será el invocador, y todas las criaturas inmateriales hasta una distancia igual a su Potencia de Hechizo en metros sufrirán Disipación+ en cada asalto que permanezcan intangibles y dentro del área de efecto. Aquellas criaturas que pierdan todo su Poder, deberán hacer una PR VOL15 o serán destruidas. El invocador debe mantener la concentración o, de lo contrario, el Viento Astral se disipará.
**Límite**: Zona (Corto). Concentración.

### Alas de Viento Magnético *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Permite al hechicero hacer que el elemento metal de su cuerpo repela la tierra bajo sus pies y usar el aire que le rodea para impulsar su maniobrabilidad. De esta forma, puede volar a una velocidad de Movimiento igual al terrestre, ganando +1 a esta por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. No es posible usar Acciones para aumentar esta velocidad en forma alguna.
**Límite**: Personal.

### Despertar el Recuerdo del Arma *(Otsuge)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 60.
**Coste**: 24. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: El invocador intenta comunicarse con el espíritu que reside en un arma en particular. Podrá establecer una comunión entre su cuerpo y el espíritu del arma que le proporcionará la capacidad de utilizarla como su verdadero dueño podría hacer. A efectos de juego, dispondrá de una PDA y PDD de combate con el arma en cuestión equivalente a la de su auténtico dueño, sin importar que pueda haber fallecido hace tiempo, aunque estará limitada a la PDA y PDD de Arma Sobrenatural que posea el Lanzador. Este efecto funciona mejor cuanto más fuerte sea la conexión entre el anterior usuario y el arma. Además proporcionará un nivel en una Tabla de Combate, una Técnica de Rikaijutsu, y una Maniobra que poseyera el anterior dueño por cada 10 de Puntos de Potencia de Hechizo (elección del DJ).
**Límite**: Personal. Foco (Un arma de metal utilizada por otra persona durante al menos 1 año).



*Ilustrado por ©Sukiblog*

**Acompañar al Espíritu del Arma** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Introduce el espíritu del lanzador en su arma para incrementar la potencia espiritual de la misma, aumentando el total de Daño en +2 mientras transcurra la duración del conjuro. Además, el daño del arma se considerará Sobrenatural/Físico/Maldito. El arma será inmune a efectos de *Arma Destructora*.
**Límite**: Personal. Foco (Un arma de metal).

**Sello de Cadenas** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Transforma los objetos metálicos en unas cadenas con grilletes que atacarán a todo objetivo dentro del área de efecto, utilizando como ataque la habilidad de Arma Sobrenatural con un radio de 5 metros. Aquellos que son impactados, son aprisionados, perdiendo 1 Acción cada asalto. Para soltarse de las ataduras es necesaria una tirada de *Proezas de Fuerza o Criminal* Improbable (90) o una PR FUE 20. Si decide realizar la PR y falla, sufrirá 1 punto de daño Maldito por punto de fallo (un solo intento por asalto). Como efecto secundario, las cadenas dificultan el movimiento de aquellos atrapados, sin permitirles alejarse más allá de 10 metros del área de efecto. Las cadenas atacarán a cualquiera que entre en la zona de efecto durante su duración, incluyendo al invocador y sus aliados, aunque no afectarán a objetivos inmateriales, a no ser que se logre que el Hechizo provoque daño Sobrenatural.
**Límite**: Área Ofensiva. Concentración. Foco (Objetos de metal).

**Barrera de Esquirlas** *(Kekkai)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una semicúpula de pequeñas esquirlas del metal utilizado como componente, que giran rápidamente alrededor de un punto, protegiéndolo y causando a cualquiera que intente atravesarla un ataque por Arma Sobrenatural que causa 3L3 de daño Físico, sometiendo al intruso a un *Empujón++* usando la VOL del hechicero en lugar de su FUE para calcular el límite del Empujón. La Barrera neutraliza en 3 de cada 10 ocasiones los ataques a distancia físicos o balísticos que pasen a través suya (tira 1D, con un resultado de 3 o menos el ataque es detenido). El tipo de daño es Físico. La zona establecida debe estar separada un mínimo de un metro del objetivo y un máximo de 10 metros. Los ataques a distancia de tipo Elemental son detenidos 1 de cada 10 ocasiones. Los ataques a distancia de tipo Elemental Fuego no pueden ser detenidos.
**Límite**: Zona. Concentración. Foco (Un objeto de metal).

**Campeón** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 10 minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Mediante un complicado ritual crea, a partir de una o varias piezas de metal, un enorme guardián metálico de hasta tres metros de altura que obedece ciegamente las órdenes que se le hayan dado hasta expirar la duración o ser destruido. Darle una nueva orden costará 1 Acción Activa. Si el lanzador está presente guiándolo y pierde la consciencia, el Campeón concluirá la última orden recibida y volverá a estado inerte, pudiéndose volver a activarlo en otra ocasión al coste de 1 Asalto. Mientras se encuentre inerte, regenerará 10 PE por hora. Las estadísticas del Campeón se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas*.
**Límite**: Convocación. Renovación. Foco (Requiere trozos de metal de un peso total de al menos 500kg). Ritual.

**Tormenta Eléctrica** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una ominosa nube de color negruzco en cuyo interior refulgen miríadas de chispas eléctricas sobre un área designada por el invocador, en la cual toda criatura tendrá una probabilidad en porcentaje igual a la mitad de Potencia de Hechizo de sufrir una descarga cada asalto mediante un ataque por Arma Sobrenatural.
Si una criatura porta armas u objetos metálicos o posee Poder Akuma, la posibilidad de sufrir una descarga es igual a la Potencia de Hechizo. La nube se disipa cuando expira la duración o cuando haya desencadenado tantas descargas como la Potencia de Hechizo, lo que antes ocurra. Cada descarga causa un daño de 4L3 Elemental Metal (*Shock++*).
**Límite**: Objetivo. Zona (Corto). Concentración.

**Amuleto Protector** *(Kekkai)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 90
**Coste**: 18. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Días.
**Efecto**: Crea un amuleto que otorga a un humano sin capacidades sobrenaturales que lo porte las siguientes ventajas: un rango de heridas adicional magullado, además suma su puntuación de *Alma* en la tabla de Aguante contra cualquier ataque de origen Sobrenatural y resulta inmune a efectos de control mental, Estados Alterados y daños residuales provocados por fuentes Sobrenaturales. Por último, gana una Armadura contra ataques Sobrenaturales igual a su puntuación de *Alma*.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un objeto pequeño de metal). Renovación.

**Colmillos de Byakko** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador trae a la existencia una serie de filos parecidos a espadas, extrayéndolos de una fuente de metal cercana. Esas cuchillas giran en el aire a gran velocidad en diferentes puntos cercanos al invocador, evitando el contacto con otros objetos físicos y saliendo disparadas hacia cualquier objetivo que el invocador señale. Provoca un daño Físico/Sobrenatural de 4L4, *Hemorragia++*, aplicando *Perforante* (F) -3 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. El ataque se produce por Arma Sobrenatural. Si no se utiliza el Multiobjetivo, los Colmillos de Byako reciben el Parámetro de Poder *Fijar Objetivo* a nivel 2.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Fuente de metal cercana).

**Tañido del Más Allá** *(Onkei)*
**Maestría**: Byakko (Metal) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 4 Horas.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Días.
**Efecto**: Otorga al sonido de la campana la capacidad de repeler en un área de 1 Km de radio a los Ayakashi que han de realizar una PR VOL25 para poder acercarse al foco, huyendo aterrorizados de las inmediaciones si no logran un éxito. Este efecto dura 1 minuto por punto de fallo y les causa un Estado Alterado de *Debilidad* sin PR. Los Akuma que oyen el Tañido del Más Allá sienten como su esencia vibra y se resquebraja, debiendo hacer una PR VOL20 o perderán un PG y Punto de Poder Akuma por punto de fallo. Tocar esta campana consume una Acción de Asalto Completo. Los seres que pasen la PR de VOL son inmunes a sus efectos durante la siguiente hora. Cualquier templo que se precie dispone de uno de estos talismanes.
**Límite**: Objetivo. Zona (Largo). Renovación. Foco (Una campana de metal con una altura no inferior a 2 metros).

## HECHIZOS DE TIERRA
**Requisito: Con. Kidou Genbu**

**El Abrazo de la Tierra** *(Onkei)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona al personaje la capacidad de caer desde grandes alturas sin sufrir daño o minimizándolo enormemente. Será capaz de caer desde alturas inferiores a la PH en metros sin sufrir daño alguno. Si la caída es superior, reduce el daño sufrido en la mitad de la PH del invocador.
**Límite**: Objetivo.

**Movimiento Verdadero** *(Onkei)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Proporciona al lanzador la capacidad de moverse con igual facilidad en cualquier tipo de terreno, incluso desafiando las leyes de la gravedad, siempre que bajo sus pies haya tierra, piedra o cualquier derivado (ladrillos, adobe, etc..), proporcionando un bonificador al efecto de las tiradas de Atletismo igual a la mitad de la PH. No es posible utilizarlo en metal, en plásticos o cualquier otro material artificial.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Voluntad de Lucha** *(Onkei)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Inunda el organismo del lanzador de la energía de la Tierra, permitiéndole mantenerse consciente en el Nivel de Heridas Inconsciente hasta que expire la duración del Hechizo, aunque no modifica las reglas de muerte. Además, elimina los penalizadores por heridas mientras se encuentre bajo los efectos del mismo y proporciona un +5 a las PR contra *Inconsciencia*.
**Límite**: Personal. Foco (Estar descalzo).

**Forma de Arcilla** *(Kekkai)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 2 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Endurece la carne del objetivo, que tomará una coloración arcillosa, proporcionándole Armaduras Física, Balística y Elemento Tierra de 3, haciéndolo inmune al *Aturdimiento* y ganando un +5 contra cualquier efecto de apresamiento que sufra o que limite su movimiento. Por contra, mientras esté bajo el efecto del conjuro, perderá el sentido del tacto, lo que elevará en un rango todas las dificultades de las habilidades de REF y cualquier otra habilidad que requiera sutileza.
**Límite**: Objetivo. Foco (Fuente de elemento).

**Refugio Subterráneo** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite al usuario ser tragado por la

tierra en el momento deseado desde el momento del lanzamiento hasta su siquiente momento de Iniciativa, recibiendo un bonificador de +1D a la tirada de Defensa; si consigue una defensa exitosa, habrá logrado eludir el ataque metiéndose bajo tierra, y podrá moverse instantáneamente dentro del alcance del Hechizo.
**Límite**: Personal.

**Polvo Cegador** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Invoca una brisa de arena brillante que ciega a sus oponentes de forma automática en un area de 5 metros de radio del lanzador. Las criaturas que se encuentren en la zona del conjuro quedan bajo Ceguera Parcial hasta finalizar la duración del mismo o hasta que salgan de ella. Aquellos que ataquen a distancia desde el exterior a quienes se encuentren dentro sufrirán el mismo efecto por el molesto brillo hasta que el Hechizo expire.
**Límite**: Zona. Concentración. Foco (Un puñado de arena).

**Pies de Plomo** *(Tatari)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 32.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Esta maldición provoca que la tierra atraiga a la víctima, incrementando sobrenaturalmente el efecto de la gravedad sobre ella. Esto provoca que su Ini y su Atletismo se reduzcan a la mitad y su puntuación de Movimiento se reduzca en 1 rango. Además, el Parámetro *Dinámico* triplicará su coste en Acciones.
**Límite**: Objetivo.

**Pantano** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Convierte en un lodazal una superficie terrestre como puede ser tierra, asfalto, adoquines, piedra o similar en un radio máximo de 10 metros alrededor de un punto, obstaculizando el movimiento drásticamente.
Toda criatura en el área reduce su Movimiento en un rango, reduce su iniciativa a la la mitad y pierde 1D a su Pozo. Los vehículos que entren en el lodazal pierden -20 puntos de Maniobrabilidad y reducen su Aceleración en -4, además de perder la mitad de su Velocidad actual.
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Superficie afin).

**Revitalizar** *(Onkei)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 40
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Invocando la bendición de Genbu mediante una serie de plegarias y rociando por encima de un objetivo vivo un puñado de arena, se le revitaliza (siempre que posea Alma) otorgándole 10PG temporales en su nivel *Magullado* y aumenta su Armadura Física y Balística en +3. Si es lanzado sobre una estructura, le proporciona +50PE o un Rango de Heridas *Magullado* y aumenta su Dureza o su Armadura +3. Si la estructura estuviera dañada, repararía 1D PE por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo del Lanzador. Los efectos de este Hechizo no son acumulables y el incremento es la primera cantidad sustraída al recibir daño.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Un puñado de arena).

**Oráculo de Tierra** *(Otsuge)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 45.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.



*No es una buena idea molestar a un Komainu.*

**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial.
**Efecto:** Mediante el toque de un objeto personal de un individuo, el lanzador tiene una visión acerca de los sucesos importantes que le han acontecido al usuario durante un período no superior a 1 día por Potencia de Hechizo, siempre que este lo llevase encima. La visión, carente de sonido, será desde el punto de vista de la persona y hasta una distancia máxima de 5 metros de radio, quedando todo lo demás envuelto en una neblina. Las visiones aparecerán en la mente del invocador a toda velocidad, pudiendo este elegir un momento en particular para "vivirlo", entrando en trance como si estuviera allí, aunque durante ese tiempo en el que su consciencia estará en "el otro cuerpo" queda completamente indefenso.
La duración del conjuro puede ir desde unos pocos asaltos (la sucesión de imágenes) a horas, si el personaje decide vivir varias escenas. Si el trance se rompe, el hechicero sufre una Retribución.
**Límite**: Personal. Foco (Un objeto personal del objetivo).

**Vitalidad de Genbu** *(Onkei)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 49
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona una *Regeneración* a un objetivo igual a su RES durante tantos asaltos como la Potencia de Hechizo del lanzador.
**Límite**: Objetivo.

**Guerreros Sagrados** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 4 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una unidad de resistentes Guerreros Sagrados de tierra que combaten cuerpo a cuerpo. La cantidad de guerreros es igual la Potencia de Hechizo. Los Guerreros son destruidos, volverán a reconstruirse hasta que expire la duración del Hechizo o hasta que todos sean eliminados, tras lo cual se convertirán en grava. Las estadísticas están en el *Capítulo XIII: Antagonistas.*
**Límite**: Convocación. Concentración. Foco (Tierra o piedra).

**Mitigar Maldición** *(Kagura)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 5 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Reduce a la mitad los efectos de un Hechizo tipo *Tatari* sobre un objetivo vivo o sobre un objeto de elemento tierra (roca, tierra, arcilla, etc..) siempre que el invocador de la Maldición no supere la PH del hechicero en 5 puntos.
**Límite**: Objetivo.

**Guardianes de Tierra** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Convoca dos perros-león llamados

*Ilustrado por © Wenart*

*Komainu o Shishi* que se formarán a partir de la arena o piedras cercanas y defenderán ferozmente el lugar o la persona que se les asigne. A partir de ese momento, permanecerán inmóviles, y no efectuarán acciones agresivas a no ser que alguien actúe contra el objeto o persona designada o sean atacados. Las estadísticas de los Komainu se encuentran en el *Capítulo XIII*.
**Límite**: Convocación. Foco (Fuente de roca o tierra). Renovación.

**Onda Sísmica** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 61.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Invocando la energía de Genbu en su mano y golpeando el suelo con ella, el hechicero provoca una onda de choque que golpea a todo el mundo en un área lineal hasta el alcance del Hechizo por 2 metros de ancho. El seísmo derriba a todos los objetivos que no superen una PR de *Derribo++*. Aquellos abatidos quedarán aturdidos de forma automática durante el siguiente asalto.
**Límite**: Área Ofensiva.

**Marca de Atracción** *(Tatari)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Esta maldición marca a un objetivo con la energía del guardián, causando a partir de ese momento que todo ataque a distancia que se efectúe contra él dentro de una Zona de 20 metros de radio, ya sea de origen normal o sobrenatural, obtenga un +1D a la Tirada de Ataque. Además, cualquier proyectil que sea lanzado contra otro objetivo dentro de la zona del Hechizo, será afectado por la maldición si el lanzador del proyectil no supera una PR VOL15, y atacará a este en lugar de al objetivo original.
Los proyectiles desviados atacarán a la víctima de la maldición con un Efecto de ataque de 60+PH, los proyectiles afectados por un aura sobrenatural no podrán ser desviados por el Tatari.
**Límite**: Zona. Foco (Enterrar un objeto personal del objetivo). Renovación.

**Fractura** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Crea una brecha en una estructura de piedra, tierra, ladrillo, asfalto o cualquier materia ligada al Elemento Tierra causando un daño igual al triple de la potencia de hechizo del lanzador ignorando Dureza o Armadura no sobrenatural.
Contra criaturas con PE, causá un daño de 5L4 Físico/Sobrenatural y *Agravante (menor)* sin PR; ignorando 10 puntos de Dureza o Armadura.
**Límite**: Objetivo.

**Barrera de Tierra** *(Kekkai)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una cúpula de roca de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo con el hechicero en su centro, que protege a todo lo que hay en su interior, proporcionando una cobertura completa prácticamente impenetrable mediante métodos normales.
Posee 5PE por Potencia de Hechizo y dispone de una Dureza 10, con la excepción del Elemento Madera, que ignora dicha protección. La Barrera actúa como un Kekkai contra criaturas inmateriales, repeliéndolas con una FUE 20.
**Límite**: Personal. Concentración. Foco (Fuente de Tierra cercana).

**Caparazón de Genbu** *(Kekkai)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 76.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Encierra al objetivo en un recubrimiento pétreo que lo inmoviliza completamente si no es capaz de defenderse contra un ataque con Arma Sobrenatural. Para liberar al prisionero deberá romperse el caparazón, que posee 1PE por Potencia de Hechizo y una Dureza 15. Actúa como un Kekkai FUE 20 contra seres sobrenaturales. Desde el interior solo se podrán usar armas naturales o de pequeño tamaño.
**Límite**: Objetivo.

**Impulsión Celestial** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo provoca que la tierra misma se rebele y se agite, elevándose en la forma de postes de piedra más o menos cilíndricos en un Área de 5 metros de radio, arrojando por los aires a todos los que se encuentren en ella. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural y todos aquellos incapaces de obtener una defensa exitosa (ya sea con la habilidad de combate adecuada o con la habilidad de Atletismo) que se encuentren en el Área recibirán un daño de 5L4 Físico y un efecto de *Derribo+++*.
**Límite**: Área ofensiva.

**Temblor** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Mediante el uso de este conjuro, el lanzador hace que la tierra en una zona de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo comience a estremecerse provocando temblores continuos hasta el final de su duración. Todos aquellos en el Área se verán bajo los efectos de las sacudidas que les obligarán a gastar 1 Acción por asalto o ser *Derribados* automáticamente sin PR. Todos los ataques a distancia de quienes se encuentren en la zona del Temblor se verán penalizados en -1D en Ataque y todas las demás Habilidades de combate sufrirán la perdida de 1D en su Pozo de dados.
Las construcciones precarias pueden derrumbarse si se encuentran bajo los efectos de este Hechizo, sufriendo toda construcción no sobrenatural 3L2 de daño estructural por asalto, aplicando su Dureza de la forma normal. El hechicero no se verá afectado por su propio Hechizo, manteniéndose firme como si el terremoto no tuviera lugar.
**Límite**: Zona. Concentración.

**Apresamiento** *(Tatari)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Al ejecutar este Kidou, el lanzador crea unos brazos pétreos que surgen del suelo, bajo el objetivo apresándolo, impidiéndole ejecutar acciones de movimiento. Los miembros de piedra atacan por Arma Sobrenatural al objetivo que, si no logra una defensa, será apresado y no podrá usar su movimiento ni gastar Acciones para mejorarlo, quedando bajo Parálisis Parcial. Los miembros pueden ser destruidos físicamente. Se considera que poseen 1PE por Potencia de Hechizo, una Dureza de 10 (con la excepción del Elemento Madera que la ignora totalmente) y una DP 90, y mantendrán su presa sobre la víctima durante un asalto por Potencia de Hechizo. Al terminar este tiempo ser desharán en inofensiva arena. Si los brazos que apresan un objetivo son destruidos, el Hechizo sobre ese objetivo finaliza. Cada asalto apresado es posible realizar una PR FUE 20 para soltarse, aunque cada punto de fallo causará 1 punto de daño Físico. Un objetivo inmaterial es inmune a este Hechizo.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Suelo de tierra o piedra).

**Foco de Tierra** *(Kagura)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 95.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Décadas.
**Efecto**: Este ritual crea un nexo entre la energía de la Tierra y el Flujo de Almas, delimitando una zona de 10 metros por Potencia de Hechizo en la cual los conjuros *Guerreros Sagrados, Guardianes de Tierra, Campeón o Sepulcro Maldito* se renuevan de forma automática extrayendo el poder a través del foco que se encontrará en el centro del área.
Este Hechizo suele ser utilizado para crear guardianes permanentes en lugares que deben permanecer en secreto o resultar de difícil acceso, siendo común su uso al crear un Sepulcro Maldito para contener un mal ancestral. La ceremonia imbuye el amuleto con un nexo con el Flujo de Almas a través de la esencia de la Tierra. Si el amuleto es movido del lugar donde se encuentra, el Foco de Tierra se extinguirá hasta que sea devuelto a su lugar.
El Foco mantendrá tantos niveles de Maestría de Hechizos como la Potencia de Hechizo del lanzador multiplicada por 10, permitiendo superar la restricción de que nada más puede estar activo un mismo conjuro de Kōmajutsu a la vez solo para los hechizos de Elemento Tierra. Era muy común su uso en lugares prohibidos, como protección contra los ladrones de tumbas o de invasores de recintos sagrados, por lo que muchos siguen activos en la actualidad.
**Límite**: Zona, Foco (Un amuleto de piedras preciosas o semipreciosas, al menos 10 lanzadores, un agotador ritual de 24 horas de duración). Renovación. Ritual.

**Sepulcro Maldito** *(Kagura)*
**Maestría**: Genbu (Tierra) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Encierra una maldición, un Ayakashi o cualquier entidad espiritual en una caverna, pozo o tumba, siempre que su POT no supere el doble de la Potencia de Hechizo y falle una PR VOL contra la Potencia de Hechizo. Una vez encerrado en el interior, el mal quedará inerte, aunque podrá ejercer cierta influencia en los alrededores inmediatos mediante sueños o mensajes, si es que dispone de poderes para hacerlo. Si la tumba es abierta, la maldad será liberada. Es muy común apostar guardianes (*Campeón, Guardianes de Tierra y Guerreros de Tierra* suelen ser los más comunes, aunque otras criaturas pueden ser apostadas como tales) o poner trampas en estos lugares. El Sepulcro es creado antes de introducir a la entidad u objeto maldito. Se dice que este Hechizo proviene de una versión creada por un legendario sabio conocido como el Anciano, que permitía crear el Sepulcro en un sarcófago de piedra.
**Límite**: Zona. Foco (Una caverna natural o una tumba construida en un Foco de Tierra). Renovación.

## HECHIZOS DE MADERA
**Requisito: Con. Kidou Inari**

**Salvoconducto** *(Kekkai)*
**Maestría**: Inari (Madera) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 5 Acciones.
**Alcance**: Foco. **Duración**: 24 Horas.
**Efecto**: Permite ignorar los efectos de un Kekkai

aliado mientras se cumplan los dos siguientes requisitos: que esté activa la duración del encantamiento del muñeco y que el usuario lo lleve encima. Un mismo lanzador puede crear uno o más salvoconductos con el mismo conjuro, estando limitado únicamente en que la suma del Sello o POT sobrenatural de las criaturas no superen su Potencia de Hechizo. Además, el lanzador del Hechizo ha de tener permiso del lanzador o la persona que renueve el Kekkai en cuestión para que el Hechizo funcione. Es común que los templos posean un Guardián de las Puertas que pueda lanzar este Hechizo.
**Límite**: Personal. Foco (Un muñeco de madera o paja, un lazo rojo con la sangre o el cabello del objetivo).

**Shirobi (Luz blanca)** *(Kagura)*
**Maestría**: Inari (Madera) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo permite al invocador inundar una zona de luz radiante. A todos los efectos se considerará Luz Solar y aquellas criaturas que posean una Debilidad contra ella se verán afectados por la misma. *Shirobi* suprime los efectos del Hechizo de Vacío *Kurobi (Kyomu 20)* durante su Duración. Además revigoriza las plantas y flores ordinarias, devolviéndoles su lozanía. Puede usarse como Foco (Luz Solar).
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Flores o un puñado de semillas).

**Mente de Zorro** *(Onkei)*
**Maestría**: Inari (Madera) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Permite al lanzador inundar su mente o la de otros con energía elemental que la insensibiliza contra las influencias externas, extendiendo una protección mental a los objetivos otorgándoles la consideración de criatura sobrenatural para resistise a las habilidades de Posesión y los poderes de Control Mental o Emocional, si se lanza a un objetivo con desarrollo sobrenatural ganara un +2 PR contra estos efectos.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Repulsión Vital** *(Kekkai)*
**Maestría**: Inari (Madera) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 4 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una zona de hasta 10 metros de radio por Potencia de Hechizo que obliga a abandonarla de forma inmediata tanto a los seres humanos ordinarios sin conocimiento de lo sobrenatural como a los animales, entrenados o no. Las criaturas controladas no serán afectadas por el conjuro. Este Hechizo es muy útil para evacuar una zona antes de un enfrentamiento con oponentes sobrenaturales.
**Límite**: Zona.

**Tumba de Rosas** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Inari (Madera) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Insuflando una gran cantidad de energía Elemental Madera, el lanzador provoca un crecimiento exagerado de la vegetación circundante, convirtiendo las plantas en zarzas y flores espinosas que hieren a cualquiera que se mueva a través de ellas. El Área afectada es de hasta la mitad de la Potencia de Hechizo en metros de radio. Cualquiera que se mueva en su interior reducirá su Movimiento en un rango y sufrirá un Estado Alterado de *Hemorragia+*. La Armadura no protege contra las rosas vampiro. Las flores



*Ilustrado por © Susan Li*

invocadas son blancas y van cambiando su tonalidad según se alimentan de la sangre de las víctimas, de las que solo quedarán los huesos. Al término del Hechizo, las flores dejarán de consumir sangre, pero permanecerán arraigadas al lugar, permaneciendo vivas si las condiciones medioambientales lo permiten. Los cortes que producen las zarzas pueden destruir sin ningún problema los neumáticos de un vehículo que entre en el área, así como atravesar finas capas de metal, además de afectar incluso a criaturas inmateriales como espíritus o demonios. El invocador es inmune. La *Tumba de Rosas* puede ser usada como foco para Hechizos de Madera.
**Límite**: Zona. Foco (Vegetación cercana o un puñado de semillas).

**Petalos de Viento y Trueno** *(Kagura)*
**Maestría**: Inari (Madera) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El hechicero crea una brisa perfumada que mece una infinidad de pétalos hacia el objetivo. El viento es venenoso y provoca alucinaciones al objetivo si impacta con una tirada por Arma Sobrenatural. Causa un daño de 3L2 Elemental Madera provocando *Envenenamiento+* además, si es afectado, este sufrira automáticamente el Estado Alterado de *Alucinaciones* mientra se encuentre bajo *Envenenamiento*. No es necesario respirar el gas para sentir sus efectos, ya que afecta a la esencia espiritual de las criaturas.
**Límite**: Objetivo. Foco (Una flor).

**Furia Solar** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Inari (Madera) 31.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El hechicero lanza un haz de luz con su dedo índice, causando un daño 3L2 Elemental Madera (Luz Solar) con efecto de *Incineración+* en lugar de *Disipación*. Si el Defensor posee vista, sufrirá Ceguera Parcial al defenderse contra este Ataque.
**Límite**: Objetivo. Foco (Luz Solar).

**Kitsune** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Inari (Madera) 33.
**Coste**: Especial. **Invocación**: 1 minuto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este Hechizo crea un contrato con un poderoso Yōkai Kitsune en forma de un travieso zorro blanco de 3 colas a Maestría 33 y llegando hasta 9 colas a Maestría 99 (una por cada 11 de maestría), de naturaleza caprichosa que servirá al invocador. El Kitsune posee tanto voluntad como personalidad propia, aunque obedecerá a su convocador. Su poder se modificará dependiendo de la Maestría que se emplee a la hora del lanzamiento que puede variar entre 33 y 99, dentro de los límites del hechicero a tal efecto. Sin embargo, una vez lanzado un nivel superior (por ejemplo Maestría 55), nunca podrá volver a hacerse a un nivel inferior. El coste de este *Kōmajutsu* es de 5 puntos de poder por cola y 1PF por cada 3 colas o fracción. El Kitsune puede comunicarse de forma empática con su invocador

siempre que se encuentre dentro del alcance del Hechizo. Para ver las estadísticas del Kitsune puedes consultar el *Capítulo XIII: Antagonistas*.
**Límite**: Convocación. Foco (Un pequeño saquito de tela con un puñado de semillas de trigo) Renovación.

**Arco Espiritual** *(Kagura)*
**Maestría**: Inari (Madera) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Encanta un objeto de tamaño pequeño, normalmente un símbolo religioso de alguna clase, para que a una orden del lanzador se transforme en un arco de energía espiritual que utilizará todas las reglas y funcionamiento de un arco normal (1L2), aunque el usuario puede emplear su VOL en lugar de su FUE para todos sus cálculos de daño si se usa como un arma. Utiliza 1 punto de Ki y 1 Acción Pasiva para crear cada flecha, siendo su daño Sobrenatural Elemental Madera (que cuenta además como Luz Solar) causando *Disipación (*por 1 punto de Ki extra causa *Disipación+).* Convocar o desconvocar el arco cuesta 1 Acción Pasiva. Si el foco es destruido, el Hechizo finaliza. El Arco Espiritual puede ser disparado por la habilidad de Arma Sobrenatural como si se tratara de un ataque con hechizo que causa un daño de 3L2. Si se hace de esta forma, es posible emplear el Parámetro *Sobrecarga*.
El ritual requiere una hora de meditación frente al objeto foco del Hechizo, que pasará a considerarse un objeto Sobrenatural hasta que expire la duración del Hechizo. El Alcance del Arco Espiritual es como el de un Hechizo con alcance Medio y un Kekkai detiene sus proyectiles. Un *Usuario de Kidou* ganará *Favorito* con el *Arco Espiritual*.
**Límite**: Personal. Foco (Un simbolo religioso de tamaño pequeño). Renovación. Ritual.

**Oráculo de Madera** *(Otsuge)*
**Maestría**: Inari (Madera) 40.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Tocando un árbol foco, este conjuro permite hacerle una pregunta sobre algo que haya ocurrido en las inmediaciones cercanas del mismo. Si tiene alguna información, responderá mediante una visión en blanco y negro y sin sonido, que recreará con una serie de flashes los sucesos acontecidos, que tienen que haber tenido lugar en un periodo máximo de 1 año por PH. Si el espíritu del árbol no hubiera presenciado nada, no habrá respuesta. La visión mantendrá al invocador en trance mientras tiene lugar, aunque este puede romper el contacto cuando quiera, terminando la comunicación en el acto.
**Límite**: Personal. Foco (Un árbol sano). Trance.

**Ascensión de Almas** *(Otsuge/Kagura)*
**Maestría**: Inari (Madera) 45.
**Coste**: 20. **Invocación**: Especial.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Es un ritual tan poderoso como peligroso. Debe de ser realizado al lado de un río, junto o sobre un puente, en una noche con luna (cualquier noche que no sea luna nueva).
Para ejecutarlo, se ha de derramar sake en el río como ofrenda a su espíritu guardián para suplicarle que permita abrir el acceso al mundo espiritual representado por el puente. Son necesarias unas ropas rituales con una serie de símbolos cabalísticos y la Invocación se efectúa mediante un baile Miko Kagura de una duración aproximada de 10 minutos (una antigua danza con unos abanicos). Cada minuto de danza proporciona una probabilidad del 5% de que el Kidou surta efecto, estando limitado por la Potencia de Hechizo (en porcentaje).
Durante la duración del ritual, se considerará que el lanzador está bajo el efecto de Trance, con lo que no podrá defenderse de los ataques, por lo que es común que haya supervisores encargados de mantener una barrera espiritual y proteger a la Miko de cualquier posible agresión. Al finalizar el baile, el espíritu aparecerá caminando por encima del agua y será visible para todos los participantes, pudiendo comunicarse de forma normal y responder a preguntas.
Este Hechizo es tan arriesgado que está totalmente prohibido ejecutarlo sin supervisión o permiso de un superior, ya que se usa para llamar al espíritu de una persona muerta que aún vague por la tierra de los vivos, pero no proporciona ningún control sobre el espíritu que podrá mentir, no contestar a las demandas o, en el caso de tratarse de un Ayakashi poderoso, podría verse atraído y tentado de asesinar a los presentes. Al finalizar la conversación, que ha de ser antes del amanecer, el invocador podrá mostrarle el camino hacia el mundo de los muertos (el Flujo de Almas) siendo decisión del espíritu si cruza o no.
En cuanto a los peligros, durante el baile es posible atraer todo tipo de entidades espirituales malignas, atrayendo automáticamente a los Ayakashi que se encuentren en las inmediaciones como si se tratara de un faro espiritual. Por cada minuto de danza, el Director de Juego lanzará 1d10 y un resultado de 0 significará que ha atraído a una de estas criaturas, siendo más poderosas las criaturas a más cantidad de 0. El Director de Juego decidirá la magnitud exacta del encuentro. Si la danza es interrumpida, el lanzador sufrirá un efecto de Retribución.
También puede usarse para efectuar exorcismos sobre personas u objetos malditos, siempre que la Potencia de Hechizo utilizada para la maldición no supere 35 y puedan ser llevados al lugar de la ceremonia. Si se usa para esto y el espíritu del objeto es un Ayakashi enfadado, solo servirá para hacerlo salir, teniendo que enfrentarse a él. Este es considerado uno de los rituales más bellos creados por los Onmyoji, al que profesan un respeto reverencial.
**Límite**: Personal/Objetivo. Foco (Un puente por el que pase un río, una noche con luna, sake y un objeto perteneciente al alma invocada cuando vivía. Una ofrenda de incienso también es apreciada aunque no necesaria). Ritual (Baile de 10 minutos). Trance. Ritual.

**Espíritu Benefactor** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Inari (Madera) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial
**Efecto**: Este Hechizo incrementa la capacidad de curación de un individuo voluntario con Alma, haciéndole recuperar una cantidad de Puntos de Golpe igual al Alma del invocador por minuto, una vez por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, teniendo lugar la primera inmediatamente finalizada la Invocación.
Mientras el Espíritu Benefactor está en activo, los penalizadores por heridas o *Dolor* no se aplicarán al objetivo.
**Límite**: Objetivo. Concentración.

**Maldición** *(Tatari)*
**Maestría**: Inari (Madera) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este es un Hechizo que maldice al objetivo, provocándole severas molestias que pueden ser utilizadas para coaccionar o torturar a sus víctimas, por lo que no está bien visto en la sociedad Onmyoji, aunque otras cábalas lo consideran muy útil. Los requisitos para ejecutar este *Tatari* son disponer de los focos, efectuando el ritual, clavando uno de los muñecos en un tronco de árbol de al menos 20 años de edad y que el blanco se encuentre a una distancia máxima de 1 kilómetro por Potencia de Hechizo, pudiéndole causar diversos Estados Alterados mediante la manipulación del otro muñeco (que requiere 2 Acciones).
Una vez completado el ritual, el usuario podrá causarle *Parálisis parcial* (un miembro) o cualquiera de los siguientes Estados Alterados permanentemente (pasar una PR no evita ser afectado al siguiente asalto): *Dolor+*, *Ceguera+*, *Aturdimiento+* o *Euforia+*. Si uno de los muñecos es destruido, la maldición se rompe.
**Límite**: Objetivo. Concentración (usando el foco). Foco (Dos muñecos de madera o paja, un lazo rojo con la sangre del objetivo y un cabello u objeto de cierto valor sentimental para él). Ritual.

**Ensoñamiento** *(Kagura o Tatari)*
**Maestría**: Inari (Madera) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo crea un area de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo en la que los seres vivos son afectados por un misterioso ensoñamiento que dificulta sus procesos mentales, tal y como si estuvieran drogados.
Existen dos versiones posibles a la hora del lanzamiento *Kagura y Tatari*:
Ensoñamiento *(Kagura)*: Aquellos que se encuentren en la zona de efecto sin capacidades sobrenaturales o sin desarrollo sobrenatural caeran inconscientes (3d10 minutos), y si no superan una PR MEN20 estos no recordaran ningún suceso de caracter sobrenatural en un periodo de 24 horas antes de caer inconscientes.
Ensoñaniento *(Tatari)*: Aquellas criaturas vivas y con mente que se encuentren en la zona de efecto sufriran de forma automática *Debilidad* y *Alucinaciones* y además su Iniciativa se reducirá a la mitad. Todos los efectos duran hasta abandonar la zona.
**Límite**: Zona (Corto).

**Fortuna** *(Onkei)*
**Maestría**: Inari (Madera) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo proporciona una fortuna sobrenatural al lanzador, modificando las probabilidades a su favor durante la duración del mismo. La suerte jamás le sonreirá en cuestiones de bienes materiales pero, a cambio, podrá sumar o restar un total de 1 punto por Potencia de Hechizo repartido como quiera al efecto de cualquier tirada que realice durante la duración del Hechizo, con un máximo de +10 por tirada, dentro de los límites de la habilidad. Esta bonificación solamente podrá afectar los resultados que impliquen algo en el destino del personaje, pero no si influye en los de otros. Por ejemplo, no puede ser utilizado para atacar a alguien o ganarle a las cartas, pero sí para defenderse de un ataque u obtener un éxito en una tirada de habilidad. No es posible obtener un resultado de Éxito Crítico mediante la manipulación de los resultados.
Una vez consumida la totalidad de la puntuación modificable, el Hechizo termina automáticamente. Este Hechizo solo puede lanzarse si el invocador se encuentra bañado por la luz del sol.
**Límite**. Personal. Foco (Luz Solar).

**Corriente Vital** *(Onkei)*
**Maestría**: Inari (Madera) 69.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Mediante este Hechizo, el invocador puede sacrificar parte de su energía interior para crear una oleada de fuerzas revitalizadoras que beneficien a sus aliados. Por cada PF que el invocador consuma, los objetivos elegidos regenerarán 1D PG y eliminarán uno de los Estados Alterados que les aquejen. El hechicero no se verá beneficiado por los efectos del conjuro.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Sacrificar PF).

**Empalar** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Inari (Madera) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este conjuro hace que una gran cantidad de raíces entrelazadas salgan del suelo con una fuerza increíble, empalando a todos los objetivos en un área de 5 metros de radio, causándoles un daño de 3L3 Físico y que causa *Hemorragia+++*. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural.
**Límite**: Área ofensiva. Foco (Vegetación cercana).

**Barrera Espiritual** *(Kekkai)*
**Maestría**: Inari (Madera) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una burbuja espiritual que se expande rápidamente hasta su alcance máximo, expulsando a todos los Ayakashi del interior del área de la barrera, que serán arrojados fuera del área de efecto como si intentasen atravesar un Kekkai de FUE20, recibiendo 3L3 de daño Sobrenatural/Físico si no logran evitarlo. Las habilidades de un Ayakashi de POT inferior a la Potencia de Hechizo no afectarán el interior de la barrera, a no ser que el espíritu sea capaz de atravesarla.
Solo los Shinigami y Obaké son capaces de devorar un Kekkai de estas características. Los Yorei y Ayakashi son incapaces de hacerlo.
**Límite**: Área ofensiva. Concentración.

**Movimiento Espiritual** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Inari (Madera) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo permite entrar y salir rápidamente del plano material al plano espiritual, en el cual un personaje se mueve con mucha más rapidez, permitiéndole usar su movimiento como Movimiento Instantáneo (con los mismos límites que el poder Akuma del mismo nombre) e incrementa su Movimiento en 1 punto por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
Para los espectadores, el movimiento será algo fugaz, como si se teleportara. Además, si lo desea, se considerará en *Carga++* para su primer ataque por asalto con un arma cuerpo a cuerpo aunque no posea el Parámetro.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Brújula** *(Otsuge)*
**Maestría**: Inari (Madera) 85.
**Coste**: 34. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Especial. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Mediante un complicado ritual, que invoca la ayuda de las Fortunas, es posible crear una brújula de madera con la capacidad de localizar los lazos espirituales o conexiones simpáticas de una persona que se encuentre bajo los efectos de un Hechizo Tatari. De esta forma, la brújula señalará la dirección exacta en la que se encuentra el foco de la maldición. Por supuesto, si este se encuentra protegido de los Otsuge por algún medio, la brújula no se moverá. Si el foco es trasladado, la brújula señalará la nueva localización del mismo.
**Límite**: Objetivo (el foco). Foco (Una brújula de madera de cerezo, una ofrenda de trigo y un cabello de la persona maldita). Renovación. Ritual.

**Santuario** *(Kekkai)*
**Maestría**: Inari (Madera) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 30 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Aísla un recinto de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo de cualquier influencia sobrenatural, sea o no material, impidiendo el paso a cualquier criatura con capacidades sobrenaturales. También bloquea cualquier poder de una magnitud de 6 niveles de Sello o menos, 6 puntos de Bioenergía o menos, Rikaijutsu de un coste de Ki de 30 o menos, o Kidou de una Maestría 99 o menos.
Los Onmyoji usan esta barrera comúnmente como prisión o como zona de seguridad para humanos, que no suelen saber lo que ocurre ya que no pueden percibirla. Los oráculos fallan automáticamente con criaturas que estén dentro del Santuario y cualquier lanzador puede abrir una puerta de acceso para entrar o salir del mismo, pudiendo mantenerla abierta el tiempo que desee. Si el Trance del invocador se rompe, el Santuario desaparece de inmediato.
**Límite**: Zona. Foco (Al menos 4 Lanzadores). Renovación, Trance.

**Ocultar Senda** *(Kekkai)*
**Maestría**: Inari (Madera) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 2 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Este conjuro oculta a los ojos de los demás la existencia de un lugar o un objeto de unas dimensiones no superiores a 1 metro de radio por Potencia de Hechizo, siendo imposible para estos darse cuenta de su presencia. Es posible imponer unas reglas para localizar el lugar y que alguien que cumpla esas condiciones pueda explicar a otros cómo hacerlo; también es posible guiar a otros sin explicarles la forma de llegar, con lo que si los invitados dejan el lugar y posteriormente intentan encontrarlo, necesitarán una PR MEN25.
Normalmente, el lugar es visible durante unos segundos en la puesta de sol, apareciendo como una imagen difusa que riela. Los oráculos fallan automáticamente al intentar localizar un objeto o un lugar guardado por este Hechizo. Si los lanzadores mueren, el Hechizo no podrá ser renovado.
Es posible emplear múltiples lanzamientos simultaneos para crear zonas de ocultación de mayor tamaño, lo que requerirá contar con un buen número de hechiceros.
**Límite**: Zona. Foco (Al menos 4 Lanzadores). Renovación.

**Sellar el Mal** *(Kagura)*
**Maestría**: Inari (Madera) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Encierra una maldición, un Ayakashi o cualquier entidad espiritual en un árbol, siempre que sus Puntos de Poder actuales no superen 1 punto por Potencia de Hechizo y falle una PR VOL30. Una vez encerrado en el interior, el mal quedará inerte, aunque podrá ejercer cierta influencia en los alrededores inmediatos mediante sueños o mensajes, si es que dispone de poderes para hacerlo.
Si el árbol es destruido, la maldad quedará liberada.
**Límite**: Objetivo. Foco (árbol sano de al menos 100 años, clavos, cuerdas y unos sutras determinados). Renovación.

## OTROS TIPOS DE KIDOU

Existen otros tipos de Kidou, como el Sanctus de la Ordo Exorcista, el Madou de los 5 Kami Oscuros o los Hechizos que han creado los Akuma en los siglos que llevan entre nosotros.

Si el Director de Juego así lo decide, los personajes jugadores podrán acceder también a dichas listas, siempre que cumplan los requisitos, aunque se recomienda encarecidamente que se considere en qué tipo de campaña se van a emplear, ya que muchos de los Hechizos de Madou estan pensados para seres sin escrúpulos y podrían afectar al comportamiento del grupo en general.

Toda la información referente a ellos se encuentra en la Sección del Director de Juego.

Además, hay personajes no jugadores que poseen ciertas clases de magia o rituales que permiten crear diversos efectos muy importantes para el juego, como Kekkai que ocultan edificios o incluso ciudades enteras a la vista de los humanos o los repelen de ciertas zonas, puertas que permiten desplazarse de un lugar a otro (como el *Abenobashi*), hechizos que permanecen activos a lo largo de siglos, objetos mágicos, encantados o malditos y un sinfín de artefactos y curiosidades varias. Todos ellos serán descritos en profundidad en futuros suplementos.

## SECTAS AKUMA

No es raro que los Akuma con capacidades hechiceras dediquen tiempo en adiestrar discípulos humanos a los que utilizar para sus planes o con la intención de que respalden sus hechizos en momentos de necesidad.

Estos sectarios se convierten en fanáticos que, a no ser que tengan inclinaciones nihilistas, no comprenden las implicaciones de los planes demoníacos, no viendo más allá del objeto de su adoración o de su sed de poder.

Las sectas Akuma son terribles quebraderos de cabeza para las Agencias, pues conocen medios para recuperar las energías de los demonios muertos que no hayan sido asimilados por otros Akuma o cualquiera de las facciones, reencarnándolos en Akuma menores que usan como servidores. Además, un hechicero es mucho más difícil de detectar que un demonio, pudiendo moverse entre la Humanidad sin problemas, infiltrándose donde los demonios no pueden y atravesando incluso las barreras más poderosas.

Además, no es raro que tengan contratistas entre sus líderes y Akuma de mayor o menor poder para ayudarles si sus planes son lo suficientemente ambiciosos. Por ello, los jugadores nunca jamás deberían de subestimarlos por ser “simples humanos”.

# CAPÍTULO VII
# ALMA Y SELLO



*- ¡¡Trillizas, tío, trillizas!! No estaba tan excitado desde la vez que me lo hice con aquellas gemelas austríacas.*

Ed no estaba de humor para aguantar otra vez a Michael hablando de sus ligues. Ya llevaba algo más de un año en la Agencia y cada vez se encontraba más incómodo con su posición de líder de su célula. Todas esas misiones habían creado una fuerte camaradería entre ellos y, para sorpresa suya, había empezado a pensar en Crystal como algo más que una compañera. La Esper, educada para ser fría y calculadora, no parecía haberse dado cuenta y, dado que la Agencia no veía con buenos ojos las relaciones entre operativos, no se atrevía a confesarle esas emociones que crecían en su interior. Un sentimiento de culpa le reconcomía las entrañas, porque aún soñaba con Amy y Eddie por las noches, aunque sabía que nunca podría volver a verlos. ¿Acaso era un pecado intentar encontrar a alguien con quien compartir su soledad?

*- No, no lo es – dijo una voz en su mente –. Solo es… humano.*
*- Nadie ha preguntado tu opinión – respondió mentalmente Edward al demonio que habitaba en su cuerpo.*
*- Nunca lo haces pero ¿sabes una cosa? - la voz del Akuma pasaba de lástima a complicidad -. Puedo sentir tu soledad. Nadie te comprende como yo lo hago. Después de todo estás solo y lo único que quieres es dejar de estarlo. Estoy contigo en eso. Tal y como lo veo tienes que decidir…*
*- No hay nada que decidir, demonio.*
*- ...decidir entre la Esper o largarte con tu familia y que le den a la Agencia. – dijo la voz en tono cómplice*
*- ¿Te gustaría, verdad? Estás esperando que deje de controlar mis emociones para hacerte con mi cuerpo. Nunca lo conseguirás, sé lo que harías si te dejara libre.*
*- "Sé lo que harías si te dejara libre" – dijo el Akuma imitando burlón la voz de Ed –. Nunca sabes nada. ¿Sabes lo que me gustaría saber a mi? ¿Te acuerdas de Lázzaro Pieronni? ¿Qué estará haciendo? ¿Cuántos muertos llevará desde que lo dejaste escapar? ¿Cuantas familias habrá roto por tu debilidad?*

Edward odiaba cuando su oscuro pasajero hacía eso. Usar sus dudas y sus fracasos para minar su confianza. En su primera misión, en Polonia, su célula se había enfrentado a los tres demonios. Sus compañeros se ocuparon de los otros dos y él había perseguido a Pieronni hasta acorralarlo. Entonces había cometido un error terrible. Intentó razonar con aquella criatura, esperando que todavía quedase un ser humano dentro, en alguna parte. Le instó a luchar contra el demonio en el nombre de su familia.

Nunca podría olvidar la expresión cruel de sus ojos mientras le respondía que siempre estaban con él, porque el humano los había devorado mientras "él" disfrutaba de su alma. Sabe Dios que nunca había odiado a nadie como a aquel monstruo, y eso estuvo a punto de destruirlo. Lleno de ira, alimentó sin darse cuenta a su propio Akuma interior, liberando el Sello y sintiendo aquel poder embriagador brotando de todos los poros de su cuerpo. Por suerte, Crystal le llamó por el comunicador para confirmar su situación, devolviéndolo a la realidad. Haciendo acopio de toda su fuerza de voluntad, encerró a la odiosa criatura y al abrir los ojos, jadeando por el esfuerzo realizado, comprobó que aquello en que se había convertido Pieronni había huido mientras él había estado a punto de perder el control. Desde ese día comprendió a lo que se enfrentaba, en lo que se podía convertir. No se lo había dicho a nadie pero desde entonces podía oírle farfullar desde un rinconcito de su cabeza, aconsejándole, animándole, amenazándole, esperando su oportunidad.

Un grito le sacó de su ensimismamiento.

*- ¡Aaaaarggg! Joder, ¿estás loca o qué? – gritaba Michael mientras se sujetaba su mano congelada por la muñeca.*
*- La próxima vez sabrás que "quita esa mano de ahí o la perderás" va en serio – le respondió Crystal en tono neutro, aunque había algunos matices casi imperceptibles en su voz y en la manera en que refulgían sus ojos azules que indicaban que estaba verdaderamente furiosa.*

Con un suspiro, Ed se encogió de hombros y se dispuso a poner paz. Un fugaz pensamiento se deslizó furtivamente en su mente. Puede que su demonio interior estuviera en lo cierto y que con el tiempo suficiente, era probable que la voz de su mente llegara a deprimirlo lo suficiente como para lograr lo que buscaba.

Qué lástima que con sus compañeros a su alrededor, las probabilidades de que dispusiera de él eran inexistentes.

*"El alma es el recipiente con el que se mide la eternidad."*
*Abe no Seimei, fundador de la Orden de los Cinco Templos.*

Todos nosotros nos consideramos parte de la Humanidad, pero hay una pregunta cuya respuesta deberíamos conocer. ¿Qué es lo que nos hace humanos? ¿Nuestra capacidad para comunicarnos? ¿Quizá el poder expresar nuestros sentimientos? ¿Y cuándo dejamos de serlo? Es un concepto difícil de definir, ¿no es cierto? Complicado y a la vez tan simple.

En el presente Capítulo vamos a centrarnos en esta noción.

## QUÉ ES EL ALMA

El Alma es una puntuación que representa la individualidad y el espíritu de un personaje. Es aquello que lo hace humano, un compendio de sus virtudes y defectos, su libre albedrío. Un personaje puede ser humano aun cuando su comportamiento sea el más desequilibrado del mundo, solamente porque sigue conectado con el Flujo de Almas. A mayor sea su puntuación en Alma, mayor será su conexión con el mundo, más elevada su capacidad de empatía y más beneficios obtendrá de ello.

Todos los personajes comienzan con una puntuación de Alma de 10, que representa el máximo equilibrio espiritual que posee un ser humano.Los personajes Akuma y los Onmyoji pueden ver reducida esa cantidad cuando pierden el control del demonio que les proporciona sus poderes; cada punto que pierdan hará más fuerte la influencia del Akuma, al cual le será cada vez más fácil liberarse del control de su anfitrión. Por supuesto, al cuantificar la humanidad de un individuo, cualquiera puede mermar el valor de Alma cometiendo actos que vayan en contra de la moral humana.

La puntuación de Alma proporciona una serie de beneficios:

- *El Alma proporciona bono de Alma/2 para atravesar un Kekkai.*
- *Los personajes que poseen Alma recuperan de forma pasiva tantos puntos de su Fuente de Poder por hora como su puntuación.*
- *Ciertos hechizos solo funcionan sobre aquellas criaturas que poseen Alma, al igual que otros solo lo hacen sobre aquellos entes que carecen de ella.*



*Ilustrado por © Wenart*

## PÉRDIDAS DE ALMA

Perder Alma es algo traumático para un personaje, ya que comienza a alienarse de su condición humana. Cuanto más baja sea dicha cifra, más posible será que el individuo en cuestión empiece a comportarse de una forma extraña, pues cada vez poseerá menos empatía. Es muy raro que el Alma de una persona baje por debajo de una puntuación de 5 excepto por causas sobrenaturales o que se trate de un psicópata descerebrado.

Cada vez que un personaje efectúe algún acto que vaya en contra de la naturaleza humana, deberá hacer una PR VOL a decidir por el DJ. Puede usarse la ***Tabla 37: Pérdidas de Alma*** como base. Si el personaje posee la puntuación en Frialdad requerida no deberá hacer dicha PR. Una vez un personaje ha perdido puntos de Alma, aplicará un bono a la tirada igual al número de puntos perdidos.

**TABLA 37. PÉRDIDAS DE ALMA**

| PR | Frialdad | Acto Requerido |
|---|---|---|
| 5 | 50 | Herir inocentes o torturar sin motivo |
| 10 | 100 | Herir o torturar por diversión (o alimentarse) |
| 15 | 150 | Matar o permitir asesinatos de inocentes |
| 20 | 200 | Asesinatos múltiples de inocentes |
| 25 | 250 | Masacres demenciales sin sentido |

En cuanto un personaje llega a Alma 5, estas tiradas dejarán de ser necesarias y el personaje no volverá a perder Alma por este concepto, a no ser que haga algo tan horrible que solo un monstruo sería capaz de ejecutar. Como podrás imaginar, la mayor parte de los agentes de los servicios secretos, asesinos a sueldo y los criminales violentos poseen una puntuación de Alma menor que la de un humano común o una alta puntuación en Frialdad.

Cuando la puntuación de Alma de un personaje Akuma u Onmyoji baje de 5, se encontrará continuamente bajo el riesgo de perder el control. Su puntuación en Sello aumentará en 1 de forma permanente, pero cada vez que obtenga un resultado de Malas Noticias en cualquier tirada mientras está usando sus poderes, el Akuma intentará romper el control de inmediato, considerándose que el jugador habrá forzado el Sello en tantos niveles como el doble de los Sellos que tenga girados en ese momento. Con un Alma tan baja, cada vez que use sus poderes podría ser la última. Y tanto para la Agencia como para los Onmyoji, alguien que esté bordeando el límite debe de ser vigilado. Por eso, cualquier agente que demuestre un aumento de su poder de una forma inexplicablemente rápida será sometido a supervisión.

Si el Alma llega a 0, el espíritu del personaje habrá sido devorado por el Akuma, que pasará a tomar el control de su cuerpo, llevándolo hasta la transformación final, convirtiéndose en un Akuma verdadero y quedando bajo el control del Director de Juego, pudiendo volverse contra sus propios compañeros. Esto puede desembocar en una batalla campal o convertirse en una peligrosa subtrama, pues el demonio poseerá buena parte de sus recuerdos.

El peor enemigo es quien una vez fue el mejor de los amigos.

## TRASTORNOS

Cuando un personaje pierde puntuación en Alma, su humanidad empieza a diluirse. El control sobre sus emociones empeora, al igual que su percepción del Yo, por lo que desarrollará una serie de trastornos emocionales que irán empeorando según se reduzca dicha característica. Los trastornos no pueden ser curados por psiquiatras ya que representan su falta de humanidad. Cuando se pierde Alma, cada punto deberá ser invertido adquiriendo alguno de los trastornos que se enumeran a continuación.

**Emoción:** El personaje tiene dificultades para controlar sus emociones, siendo incapaz en ocasiones de reaccionar con normalidad.

El jugador deberá elegir una emoción específica entre Ira, Duda o Miedo. Cada punto de Alma perdido asignado a una Emoción, proporcionará al personaje un valor de 2 en la misma, que será la puntuación que deberá superar con 1D para no caer bajo su influjo en determinadas situaciones.

***Frustración:*** El personaje se inunda de odio e irritabilidad, convirtiéndose en un tipo incontrolable y violento. En ciertas situaciones, como pueden ser verse amenazado, insultado o humillado, hará la tirada de Emoción. Si la Frustración vence, reaccionará violentamente, aun si eso es algo irracional.

***Duda:*** La falta de percepción del ego provoca en ciertas ocasiones que la mente del personaje se vea saturada por diferentes líneas de pensamiento, haciendo que sea incapaz de decidirse. En situaciones complejas, de sorpresa, sobresalto, asombro o bajo estrés emocional, hará la tirada de Emoción. Si la Duda vence, no podrá hacer nada en ese asalto. Al siguiente asalto volverá a realizar el chequeo, repitiéndose el proceso hasta que sea capaz de actuar con normalidad.

***Terror:*** El personaje teme encontrarse en situaciones que permitan al Akuma devorar su Alma. Si se encuentra en una de esas situaciones, hará la tirada de Emoción. Si el Terror vence, huirá o hará cualquier cosa para no tener que usar sus poderes, considerándose el Sello la mitad para el resto de la escena.

**Introspección:** El personaje se convierte en un solitario, prefiriendo mantenerse alejado de aquellos a los que cada vez siente menos como sus iguales. Cada punto de Alma perdido asignado a Introspección reduce el Efecto de sus habilidades de Relación en -10.

**Pérdida de Control:** Si el personaje posee una fobia o una compulsión, se incrementa, usándola como ancla a la humanidad. Cuando se manifiesta, los sentimientos que le causa son mucho más intensos, reaccionando de una forma mucho más violenta o incluso más absurda. Por ejemplo, un obseso de la limpieza personal verá las manchas en su ropa como un recordatorio de la negrura de su espíritu y podrá volverse agresivo o descuidar cualquier cosa para quitarlas. Cada punto de Alma perdido asignado a Pérdida de Control incrementa la dificultad para resistir la fobia o compulsión en +2.

**Pérdida Emocional:** El personaje empezará a perder su capacidad de sentir empatía, siendo incapaz en ocasiones de reaccionar con normalidad a los estímulos emocionales. Cada punto de Alma perdido asignado a este trastorno proporcionará al personaje una puntuación de 2 en el mismo, que será la puntuación que deberá superar con 1D para no caer bajo su influjo en determinadas situaciones. Siempre que algo implique una reacción emocional, el jugador deberá hacer un chequeo de control. Si la Pérdida Emocional vence, se comportará con completa frialdad, lo cual puede hacerle parecer cruel, indolente o inhumano, según la situación.

**Pesadillas:** El personaje tendrá horribles pesadillas que le impiden descansar adecuadamente. Cada punto de Alma perdido asignado a este trastorno proporcionará al personaje una puntuación de 1 en el mismo, que deberá superar con 1D cada noche. Si Pesadillas vence, tendrá sueños terribles que le impedirán recuperar PF esa noche.

Es posible poseer varios trastornos y que algunos de ellos puedan ser aplicados en la misma ocasión. En ese caso se harán los chequeos pertinentes empezando por el de mayor puntuación y en orden decreciente. En caso de empate o duda, el Director de Juego decidirá el orden. Como ves, un personaje con una baja puntuación en Alma se comportará de una manera similar a un psicópata o un perturbado.

Por supuesto, un personaje podrá utilizar sus Habilidades de Disfraz o Convencer para intentar actuar con normalidad de cara a los demás, siempre que no se vea impelido a actuar como un tarado por alguna compulsión o fobia. Las dificultades serán valoradas por el DJ según la situación o la interpretación del jugador.

Ignorar un trastorno de forma deliberada provocará la pérdida de Puntos de Experiencia por interpretación.

## FORZANDO EL SELLO

Los personajes Akuma y Onmyoji tienen la posibilidad de forzar el Sello, permitiendo a su naturaleza bestial tomar posesión de su cuerpo, transformándolo pero, a la vez, beneficiándose de un aumento en sus poderes que se refleja en un incremento temporal de su atributo de Sello. Esto puede hacerlos muy poderosos pero, como con toda la ganancia fácil, hay un riesgo. El personaje arriesgará su misma humanidad, su esencia vital, la misma fuente de su ser, en resumen, su Alma.

¿Cómo funciona esto? El proceso es el siguiente:

El individuo que intenta forzar el Sello se deja invadir por algún tipo de fuerte sentimiento negativo, usándolo para abrir el Sello y fortalecer al monstruo, que comenzará de inmediato a deformar el cuerpo de su anfitrión, aproximándolo a su forma final. Es entonces cuando el jugador declarará cuántos puntos de Sello extra quiere obtener, hasta un máximo de la mitad de su puntuación en dicha Característica. El Director de Juego debe tomar nota de cuántos puntos de Sello obtiene por asalto, sumándolos hasta que el personaje intente encerrar al Akuma. En cada momento de Iniciativa del personaje, el Akuma devorará un punto de Alma, aunque ésta pérdida será temporal y se recuperará a razón de un punto por día.

Cuando el personaje decida encerrar al Akuma, será el momento de efectuar una ***Tirada de Control***. Esta tirada es un PR VOL con dificultad igual a los puntos de Sello que el personaje haya obtenido forzando el Sello. Si el personaje vence, el Akuma será encerrado aun en contra de su voluntad, mas, si es el demonio quien lo hace, intentará hacerse con el control. La situación de Sello forzado se extenderá otro asalto y un nuevo punto de Alma temporal será drenado.

A partir de aquí el jugador tiene dos opciones: o concentra toda su atención en devolver a su prisión a la bestia, con lo cual debe concentrarse en ello y su cuerpo reposará inerte hasta lograrlo o bien continúa actuando con normalidad mientras intenta lograrlo.

Al final del asalto podrá efectuar una nueva *Tirada de Control* para encerrar de nuevo al Akuma. Si hubiera empleado todos sus esfuerzos para encerrarlo, sumará +2 al Efecto de la PR por cada PF que decida invertir en ello. Si lo logra, todo habrá terminado por ahora. Si no, se repite el proceso una y otra vez hasta que, o bien el personaje logre encerrar a su huésped o hasta que este termine con el Alma de su anfitrión, momento en el que pasará a ser un PNJ bajo el control del Director de Juego.

Al terminar la escena, el personaje deberá hacer una PR VOL con dificultad igual al doble del Alma drenada o ésta se reducirá en 1 punto permanentemente. Esta PR también es modificada por la habilidad Fuerza de Voluntad.

Así pues, forzar el Sello es una forma segura, a la larga, de terminar engrosando las líneas de los Akuma. Un jugador inteligente utilizará esto como último recurso. Incluso los Mahou-Tsukai que disponen de un poder innato, *Voluntad Oscura*, que les permite forzar el Sello con más facilidad, pueden fallar ya que, al retirar los 0s, una tirada de Malas Noticias siempre podrá aparecer.

## RECUPERANDO ALMA

Recuperar la puntuación de Alma es posible en raras ocasiones. Cuando un personaje hace algo verdaderamente importante por la Humanidad, algo que habrá salvado la vida de miles de personas o logra encontrar algo que refuerce su confianza y sus sentimientos (algo parecido al amor verdadero o una razón para vivir) tendrá derecho a intentar recuperar Alma. Este tipo de cosas deberían ocurrir a través de tramas complejas, a lo largo de muchas sesiones de juego, no evitar que estalle una bomba y punto.

En este caso, el jugador tirará 1D y comparará el resultado con su total actual de Alma. Si obtiene un resultado mayor, recuperará 1 punto de Alma inmediatamente.

Si el personaje recupera puntuación de Alma, podrá superar uno de sus trastornos. Esto solo podrá hacerse una vez por cada 100 puntos de Frialdad que posea.

# EXPERIENCIA

Una hermosa rubia entró en el lujoso hall del Hotel Renaissance Continental en Zúrich. Caminaba con seguridad, embutida en un escotado y ceñido vestido de color negro que dejaba al descubierto sus estilizadas piernas. Tras ella, Lázzaro Pieronni llevaba cuatro pesadas maletas con engañosa facilidad.

La mujer se quitó las gafas de sol y sacudió la cabeza para soltar su pelo. Todos los presentes, tanto empleados como clientes, se vieron impelidos a observarla atentamente. Mientras agitaba levemente su cabello mantenía cerrados sus ojos, de los que llamaban la atención sus larguísimas pestañas. Su boca, perfectamente perfilada con un tono rojo pasión, se abría lo justo para mostrar sus dientes mordiendo suavemente el labio inferior en un gesto sensual y sugerente. Su rostro, ovalado y armonioso, se había convertido en la imperiosa razón por la que los presentes aguantaban la respiración.

De improviso, sus párpados se abrieron. Verdeazulados cuales turquesas, sus ojos refulgieron levemente tornándose dorados solo por el más leve de los instantes. Su concurrencia avanzó tímidamente, sus caras congeladas en una expresión de silenciosa adoración. A una seña suya, Pieronni abrió las maletas. En el interior había un auténtico arsenal: pistolas y subfusiles de diferentes calibres.

*- Haréis todo lo que os pida, ¿verdad? – dijo la atractiva mujer en un tono sugerente, casi lascivo.*

Indudablemente, los humanos habían caído bajo su influjo. Con el mismo tono impúdico empezó sugerir una serie de instrucciones que sabía que serían seguidas hasta la muerte. Y eso era lo que quería. Muy pronto el díscolo Edward caería en sus redes.

Cuarenta y tres minutos después, las puertas del hall se abrieron de nuevo. Un curioso cuarteto entró en el aparentemente tranquilo recibidor del hotel.

*- Todo parece normal. ¿Estás seguro que era aquí? – preguntó Mike a Ed echando un vistazo a la estancia en la que reinaba una engañosa paz.*
*- Si, aquí es. O al menos la tarjeta que encontré en la chaqueta de nuestro contacto es de este hotel – dirigiéndose al recepcionista, puso su cara de chico honrado –. Disculpe amigo, mi secretaria me ha entregado la llave de mi suite pero no sé en qué piso está.*
*- Suite Presidencial, señor, último piso. Bienvenido.*
*- ¡Mierda! – exclamó Michael.*

Ed se volvió con la intención de decirle a su malhablado compañero que cerrase la boca. Entonces vio que todos los presentes estaban encañonándoles.

*- Mirad sus caras. Están bajo control mental. ¡No los matéis! - ordenó Edward mientras bajaba con su brazo izquierdo la Stormblazer de Mike.*
*- Pues te agradecería que les dijeras lo mismo a ellos - protestó este mientras usaba sus poderes metamórficos para hacerse resistente a las balas - porque me parece que no tienen el menor problema en cosernos a tiros.*
*- ¿Mitsu? - preguntó Ed, dubitativo.*
*- Un exorcismo debería bastar - respondió la Onmyoji con seguridad mientras sacaba unos Ofuda de sus bolsillos -. Subid y dejádmelos a mí. Os alcanzaré luego.*

No hizo falta respuesta. Los tres salieron a toda velocidad hacia el ascensor, con Mike usando su cuerpo para proteger a sus amigos de los disparos. El elevador estaba inutilizado. Los ojos de Crystal empezaron a refulgir con una radiación azulada. Saltando al hueco, quedó flotando allí.

*- No puedo subiros a ambos y sería ilógico no aprovechar el factor sorpresa. Id por la escalera y preparaos para una emboscada. Yo subiré por aquí - dijo la Esper en su tono habitual.*

Ed abrió la boca para protestar, pero Crystal ya estaba ascendiendo cautelosamente por el hueco. Tras ellos, Mitsu ejecutaba una serie de cabriolas esquivando las balas mientras arrojaba sus Ofuda a los humanos, liberándolos del control demoníaco. Lo único que podían hacer era seguir el plan de Crystal, aunque todos su sentido común le gritaba que todo olía a trampa.

*- ¿Qué hacemos, jefe? ¿Subimos? - preguntó Michael señalando las escaleras.*
*- Subiremos, qué remedio. Es casi seguro que nos están esperando, así que prepárate para una emboscada - respondió Edward a su amigo.*
*- Me encanta este trabajo - exclamó, y ambos corrieron hacia las escaleras.*

Y en la Suite Presidencial, la hermosa desconocida sorbía una copa de vino.

*"Si el alumno no supera al maestro, ni es bueno el alumno, ni es bueno el maestro."*
*Inuyasha Yunfei, Kannushi de Jigoku.*

Los seres humanos poseemos una capacidad que nos diferencia de los animales, el raciocinio. Somos seres racionales capaces de aprender de nuestros logros y también, aunque en menor medida, de nuestros errores. Mediante la práctica somos capaces de mejorar, de lograr un desarrollo de nuestros conocimientos. Evolucionamos como individuos y como especie, avanzando sin ningún otro límite que las estrellas del firmamento.

En los juegos de rol este concepto también existe. Cada vez que los personajes son capaces de completar una sesión de juego, sus habilidades, capacidades y poderes irán evolucionando poco a poco. Dará igual que hayan sido capaces de "ganar" al Director de Juego o que hayan "perdido". Lo importante es que habrán aprendido de sus experiencias y esto les permitirá crecer en todos los sentidos. Esa es la razón por la que existe una puntuación que refleja todo esto: ***Puntos de Experiencia (PX).***

Al finalizar cada sesión, el Director de Juego asignará a cada jugador una serie de PX para que desarrollen las habilidades y poderes de sus personajes, basándose en su actuación durante la partida y los logros que hayan obtenido. Estos PX representarán los conocimientos que habrán adquirido los personajes jugadores durante sus vivencias y les servirán para mejorar, superando los límites actuales mediante la comprensión del porqué de sus errores y la aplicación práctica de su entrenamiento.

Además de los Puntos de Experiencia, los jugadores habrán aprendido más sobre el mundo de Akuma y puede ser que hayan obtenido algunas ventajas en la forma de aliados, favores o equipo. También puede ocurrir lo contrario, que ganen desventajas como enemigos mortales o secretos problemáticos según sea su actuación durante la trama. Con el tiempo, esta crecerá en complejidad, y los personajes se verán en situaciones más y más peligrosas para las que necesitarán de todo lo aprendido.

Y al final, todo se reduce a una cosa: Evoluciona o muere.

## ASIGNANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

La cantidad de experiencia que obtendrán los personajes jugadores al final de una partida depende de una serie de factores que miden su actuación, colaboración e interpretación. Este sistema prima el trabajo en equipo, premiando los logros y penalizando los fallos. Un grupo de jugadores que centren sus esfuerzos en completar la misión, intentando tener éxito en todos los objetivos, lograrán una mayor cantidad de experiencia que otro que se dedique a actuar cada uno por su cuenta, sin compartir la información. Todos los beneficios y todos los perjuicios se comparten, así que si un jugador es un lobo solitario, que no espere obtener más experiencia que sus compañeros por resolver solo las cosas. La clave de jugar a rol es el juego en equipo.

Los factores que definirán los PX que ganarán los jugadores son:

**TABLA 38.1. GANANCIAS DE EXPERIENCIA**

| Factores | PX Obtenidos |
|---|---|
| Aventura Completada | 10 a 30 |
| Sesión Satisfactoria | 1 a 10 |
| Objetivo logrado | 1 a 3 |
| Buenas Ideas | 1 a 2 |
| Interpretación | 0 a 5 |
| Participación | 0 a 5 |

**TABLA 38.2. COSTES DE EXPERIENCIA**

| Tipo de Desarrollo | Coste en PX |
|---|---|
| **Subir Habilidad** | **Igual que en la creación de personaje (máximo 5 puntos por Aventura)*** |
| **Tabla de Combate/Ocultismo** | **Debe pagarse para cada Nivel (máximo un nivel de Tabla o Entrenamiento por Aventura)**** |
| **Hasta 5 Tablas** | **20** |
| **Hasta 10 Tablas** | **30** |
| **Por encima de 10 Tablas** | **40** |
| **Entrenamiento** | **Debe pagarse para cada Nivel (máximo un nivel de Tabla o Entrenamiento por Aventura)** |
| **Hasta 5 Entrenamientos** | **10** |
| **Hasta 10 Entrenamientos** | **20** |
| **Por encima de 10 Entrenamientos** | **30** |
| PODERES | |
| **Poder Akuma Mayor** | **75 + 25 por cada poder mayor adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Poder Akuma Menor** | **50 + 25 por cada poder menor adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Poder Esper** | **50 + 25 por cada poder adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Ofuda Elemento Propio** | **75 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Ofuda Elemento Afín** | **50 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Ofuda Elemento Menor** | **25 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.** |
| **Capacidad Rikaijutsu Mayor** | **75 + 25 por cada capacidad adquirida con experiencia posteriormente.** |
| **Capacidad Rikaijutsu Menor** | **50** |
| **Pasar Rikaijutsu a Mayor** | **Como comprar una mayor nueva.** |
| **Técnica Rikaijutsu** | **Coste de la Técnica x3. Es posible reducir el coste por entrenamiento.***** |
| **Especialización de Poder** | **10 PX y, en el caso de Poderes Akuma, también 10 POT adquirida******** |
| **Kidou (Hechizos)** | |
| **Kidou Común/Elemento Guardián** | **Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.*** |
| **Kidou Elemento Afín** | **1.5 veces la Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.*** |
| **Kidou Elemento Neutral** | **Doble de Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el doble del coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.*** |

** Las habilidades nuevas pueden ser aumentadas en una sola sesión hasta la Característica multiplicada por 5.*

*** Es posible adquirir de nuevo una Tabla para elegir una rama diferente, pero se deberá pagar de nuevo el Nivel 1 sin obtener nada a cambio más que el acceso a los Niveles 2 y 3, lo que representa el tiempo y experiencia necesarios para adaptar las nuevas técnicas al estilo actual.*

**** Cada 10 horas de entrenamiento/estudio reducen el coste en -1PX, hasta un máximo de la mitad del coste en experiencia.*

***** Con la excepción de los poderes iniciales que únicamente costarán POT adquirida a razon de 5 puntos.*

***Aventura Completada:*** Cuando los jugadores completen un capítulo de una campaña, o bien, hayan terminado una aventura suelta, recibirán una serie de puntos de experiencia que dependerán de lo peligrosa que haya sido la aventura. Un módulo sencillo, con un nivel de riesgo normal y una duración de una tarde de juego debería proporcionar 15 PX. Uno con enigmas y situaciones que resolver y que pueda resultar arriesgado para los jugadores debería valer 20 PX. Un episodio tremendamente complicado, lleno de trampas mortales, giros inesperados y enemigos letales debería proporcionar 30 PX. Además de esto, se puede proporcionar un premio especial por terminar un arco argumental, a discreción del Director de Juego.

***Sesión Satisfactoria:*** Como deferencia al tiempo que los jugadores invierten en la sesión de juego y como incentivo para que participen, se les proporciona una cantidad de PX, aun si no se ha terminado un arco argumental. Si la partida ha resultado entretenida y todo el mundo ha colaborado con su interpretación a la diversión mutua, logrando un ambiente distendido y apropiado, se les otorgará entre 1 y 10 PX.

***Objetivo logrado:*** Al escribir el módulo, el Director de Juego asignará una serie de objetivos que considere importante resolver, otorgando a cada uno de ellos un valor entre 1 y 3 PX, según la importancia del mismo. No hay límite al número de objetivos que puede asignar, aunque no deberían de bajar de tres. Los objetivos pueden ser desde eliminar cierta oposición hasta conseguir información, evitar bajas civiles o rescatar operativos. Si lo desea, el Director de Juego puede anunciar un objetivo antes de una escena para poner a los jugadores en tensión *(por ejemplo, "Objetivo: todos los inocentes deben sobrevivir")* o hacerlo inmediatamente después de su consecución. Lo normal es hacerlo al final de la partida, pero las dos opciones son tan válidas como interesantes.

***Buenas Ideas:*** De vez en cuando, un jugador tiene una buena idea para salir de un momento en el que se han estancado en una investigación o en una escena en particular. Incluso puede ocurrir que resuelvan una situación de una manera muy diferente de la que se había planteado el Director de Juego. Esas ideas deberían ser premiadas con 1 o 2 PX. Esta posibilidad de ganancia hará que los jugadores permanezcan atentos a lo que ocurra.



*A mayores problemas, mayor cantidad de experiencia.*

*Ilustrado por © Brilcrist*

***Interpretación:*** Al igual que en una serie de anime los espectadores esperan ciertos comportamientos de los personajes, en una partida de Akuma los jugadores también deberán de procurar respetar la personalidad de los suyos. Por eso, una de las fuentes más importantes de experiencia es la interpretación. El Director de Juego considerará si los jugadores han actuado de acuerdo a la identidad de sus personajes y asignará una puntuación a su actuación de 0 a 5, siendo dicha cifra la cantidad de PX que obtendrán. Deberá tener en cuenta sus defectos, manías, fobias y la forma en la que se han comportado según las diferentes situaciones. Un cobarde no tiene por qué huir siempre, ya que puede sobreponerse a su falta de valor para salvar a su mejor amigo.

Así pues, no premiará una actuación lineal, sino el hecho de que sea coherente. Si un jugador crea una personalidad interesante y llena de matices, merecerá un mayor reconocimiento que el que le otorgue una personalidad cambiante según sus intereses o juegue una versión superpoderosa de sí mismo.

***Participación:*** La participación es la principal finalidad de un juego de rol. Cuando un grupo de amigos se reúnen para vivir juntos fantásticas aventuras, participar es ayudar a construir un escenario donde todos puedan disfrutar de su momento de gloria y divertirse haciéndolo. Y por eso es importante premiar a quien ayude a ello. Este parámetro es el más subjetivo de todos ya que depende de que el Director de Juego considere que cada jugador ha colaborado al buen fin de la partida. ¿Se ha preocupado el jugador de sus compañeros? ¿Ha contribuido a crear un buen ambiente durante la partida o se ha dedicado sistemáticamente a obstaculizar sus esfuerzos de forma gratuita? Básicamente debería premiar aquellos comportamientos que hayan ayudado a que la partida haya sido un éxito y penalizar aquellos que hayan ido en contra de un ambiente divertido y distendido. Consideradlo como la silla y el látigo con la que mantendrá a raya a las fieras, otorgando 0 PX a quien se haya dedicado a romper el ambiente y agraciando con hasta 5 PX a quien haya participado en su construcción.

Una vez asignada la experiencia de todos estos parámetros, cada jugador dispondrá de una cantidad de PX con la que podrá hacer evolucionar a su personaje. Una cantidad razonable estará entre 30 y 40 puntos por sesión, aunque el Director de Juego puede modificar la cantidad concedida según la velocidad con la que quiera que progresen los personajes.

## INVIRTIENDO LA EXPERIENCIA

Una vez que los jugadores han obtenido una cantidad de Puntos de Experiencia, lo siguiente que querrán hacer es mejorar con ella sus personajes, ya sea aumentando las puntuaciones de sus habilidades, adquiriendo nuevos poderes o aprendiendo nuevas tablas. Hacer esto es muy parecido a crear un personaje. El jugador únicamente tiene que decidir qué quiere mejorar y comprobar en la ***Tabla 38.2*** si dispone de los PX necesarios. Los puntos sobrantes podrán ser almacenados para su uso posterior.

## HABILIDADES POR ENCIMA DE 100

Las habilidades pueden llegar a una puntuación máxima de 300. Cuando una habilidad supera el 100, será posible obtener resultados mucho mayores, siempre que se tiren suficientes dados para combinar un efecto de centenas, decenas y unidades. Además, un crítico con una de estas habilidades solo podrá ser contrarrestado con un crítico de una habilidad superior a 99. Por ejemplo, un personaje que obtenga un crítico con su Sigilo180 no será detectado por un personaje con un crítico de 60.

Un personaje con una Característica de 2 y una Habilidad superior a 100 tirará 2D del mismo color y un tercero de diferente, marcando los iguales las decenas y unidades a voluntad, y el diferente las centenas de forma obligatoria.

## NUEVOS PERSONAJES

Es inevitable que los personajes fallezcan antes o después, por lo que los nuevos pueden encontrarse en desventaja con los demás. En este caso, el Director de Juego podrá optar por otorgarle una cantidad de PX extra para que pueda ponerse en igualdad con los demás personajes. ¿Cuál es la cantidad óptima que se puede asignar? Usar la lógica es lo mejor, ya que los PX no se optimizan de la misma forma cuando los repartes de golpe que si los obtienes poco a poco; si los demás personajes llevan repartidos 500 PX, un número apropiado sería entre 350-400 PX, suficiente para ponerlo a la par pero sin frustrar a los demás jugadores. Sobrevivir siempre tiene que ser una ventaja. Si la muerte del personaje fue debida a un sacrificio personal por el bien del grupo o una interpretación excepcional, el Director de Juego siempre puede otorgarle una puntuación mayor. Como siempre, es vuestro juego, son vuestras decisiones.

## APRENDIZAJE

Otra forma de desarrollar los personajes es dedicar tiempo a entrenar, mejorando de esta manera sus habilidades o capacidades sobrenaturales mediante el estudio autodidacta o bajo la guía de un mentor.

Esto es muy fácil de reflejar mediante la siguiente regla:

Para mejorar una habilidad o capacidad sobrenatural, un personaje deberá ***estudiar o practicar*** con ella. ***Un personaje puede estudiar diariamente tantas horas como la suma de la Característica+VOL+RES***, siendo la Característica aquella que guarde mayor relación con el objetivo del entrenamiento. Todas las horas extra empleadas por encima de ese límite se desperdiciarán debido al cansancio y al hastío. Cada 100 horas de estudio proporcionarán un PX que podrá invertir exclusivamente en el objeto de su empeño.

Si el personaje dispone de la asistencia de un mentor, las horas de estudio se reducirán en proporción a la habilidad del maestro. Un tutor poseerá una puntuación de habilidad hasta la cual se considerará que las horas de estudio del personaje se doblan. Por ejemplo, un personaje que entrene 5 horas con un tutor recibirá el equivalente a 10 horas de entrenamiento. El como obtener sus servicios queda a elección del Director de Juego, que puede usar esta regla para ofrecer recompensas extra en las sesiones de juego en la forma de personajes eruditos dispuestos a entrenar a los jugadores, que deberán consumir una hora diaria de su tiempo por cada pupilo al que quieran entrenar. Por supuesto, estos personajes pueden tener intenciones ocultas o exigir un pago por sus servicios. Como norma común, cualquier centro docente puede proporcionar mentores con una habilidad que se encuentre entre 70-100. La Agencia posee instructores que puede poner a la disposición de sus valiosos operativos con habilidades entre 100 y 150. Un mentor no tiene por qué ser una persona. Un libro especial (como un grimorio o las notas de un cazador) puede proporcionar las mismas ventajas.



*Michael, Operativo S-1 de la Agencia en uno de sus múltiples aspectos.*

## POTENCIA ABSORBIDA

Cuando los personajes Akuma, Onmyoji o Shinsengumi acaban con seres sobrenaturales, tendrán la posibilidad de absorber su POT, una puntuación que indica cuanto poder sobrenatural poseen, a razón de VOL+2 por asalto. Hacer esto requerirá de un asalto completo y es mejor hacerlo rápidamente, pues se reducirá en -1 por cada asalto que transcurra tras la muerte de la criatura (lanzar un Ofuda de Kekkai lo impide). Estos puntos se anotarán en la ficha de personaje bajo el epígrafe "*Pot. Absorbida*", pudiendo usarse para obtener varias ventajas o especializar poderes.

Primero y más importante, incrementar el Sello de un Akuma o un Shikigami. Cuando un personaje obtiene cierta cantidad de puntos de POT, podrá utilizarlos para elevar dicha Característica en un punto de manera permanente. El cálculo del coste en POT se halla multiplicando la puntuación de Sello actual por la cifra que se indica en la siguiente tabla.

**TABLA 39. COSTE DE SELLO**

| Sello Actual | POT |
|---|---|
| 1 | x25 |
| 2-3 | x50 |
| 4-5 | x75 |
| 6-7 | x100 |
| 8-9 | x250 |
| 10+ | x500 |

Si la opción de elevar el nivel del Sello no resulta seductora por requerir una gran cantidad de POT, existen otras mucho más accesibles. En el caso de los Akuma, las Mutaciones; en el de los Shikigami de los Onmyoji, las Bendiciones; por último, en el de los Shinsengumi, la posibilidad de adquirir los Legados de Familia, las Capacidades Rikaijutsu familiares o potenciar sus Zenryoku.

*Ilustrado por © qkie*

## EVOLUCIONES AKUMA

Las Evoluciones representan el desarrollo de poderes que se mantienen de forma pasiva a través de una poderosa mutación metafísica que modifica el cuerpo del Akuma a nivel molecular sin modificar su apariencia externa.

**Costes:** El coste en POT de las Mutaciones Akuma es de 25 puntos en la primera que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, la primera mutación costará 25 POT, la segunda 50 POT, la tercera 100 POT y así en lo sucesivo.

*** Incremento Defensivo I**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la PDD del Akuma en +5.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

*** Incremento de Fatiga**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa los PF del Akuma en +2.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

*** Incremento de Poder I/II/III**
**Clase:** Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la Base de Poder Akuma en +10/+20/+30.
**Límites:** Los efectos de esta mutación son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 3 ocasiones.

*** Incremento de Reflejos**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la Ini y Total de Acción del Akuma en +1.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

*** Incremento de Resistencia I/II**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la base de PG del personaje en +2/+5 y suma +1/+2 a su tabla de Aguante.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

*** Incremento Ofensivo**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la PDA del Akuma en +5.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

*** Poder Físico I/II**
**Clase:** Físico
**Efecto:** Permite al Akuma incrementar en un nivel de Sello el límite de uno/dos de sus poderes menores entre Agilidad, Fuerza, Resistencia Akuma.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

*** Resistencia Física**
**Clase:** Físico
**Efecto:** Proporciona al Akuma una bonificación de +2 para cualquier PR basada en características físicas.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

*** Resistencia Mental**
**Clase:** Físico
**Efecto:** Proporciona al Akuma una bonificación de +2 para cualquier PR basada en características mentales.
**Límites:** Los efectos de esta Evolución son permanentes.

## BENDICIONES SHIKIGAMI

Mediante la creación de un poderoso canal de energía a través de una serie de sellos metafísicos creados con poderosas energías sobrenaturales absorbidas a otras criaturas, el Onmyoji y su Shikigami se refuerzan a nivel espiritual, lo que afecta a su cuerpo y espíritu, desarrollándolos y perfeccionándolos, potenciando sus capacidades tanto físicas como sobrenaturales.

**Costes:** El coste en POT de los poderes Shikigami es de 25 puntos en el primero que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, el primero costará 25 POT, el segundo 50 POT, la tercero 100 POT y así en lo sucesivo.

*** Arma de Poder**
**Clase:** Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa el daño del arma del Onmyoji en +1L0.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Solo puede aplicarse a los Shikigami cuya forma física sea un arma.

*** Enlace de Kidou I/II**
**Clase:** Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Proporciona +1/+2 a todas las Potencias de Hechizo del Onmyoji o bien +3/+6 a una en particular y reduce en -1/-2 el Coste de los hechizos. El Coste no puede bajar de la mitad de la base.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

*** Incremento de Resistencia**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la base de PG del personaje en +2.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Incremento Defensivo**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la PDD del Onmyoji en +5.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Incremento Ofensivo**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la PDA del Onmyoji en +5.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Incremento de Reflejos**
**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la Ini y Total de Acción del Onmyoji en +1.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Incremento de Poder I/II/III**
**Clase:** Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa la Base de Poder Ki en +10/+20/+30.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 3 ocasiones.

*** Protección Mágica I/II**
**Clase:** Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Reduce en una cantidad igual al Sello del Shikigami el daño de cualquier Kidou o Madou que sea lanzado contra el Onmyoji. Protección Mágica II además suma +Sello/2 al Efecto de cualquier PR contra los efectos de Kidou o Madou.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Enlace de Kidou. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

*** Superación**
**Clase:** Físico/Mental **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Sustituye un defecto del Sello por un Tabú.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Incremento de Poder y Protección Mágica.

## LEGADOS FAMILIARES RIKAIJUTSU

Además de las Capacidades comunes, cada familia Shinsengumi posee sus propias Capacidades Rikaijutsu, que solo son transmitidas a los herederos directos de los miembros de cada linaje. Aprender el Legado es algo arduo que requiere un perfecto conocimiento del Zenryoku, algo conocido como "*alcanzar la Unidad*". Al hacerlo, el Samurai adquiere una comprensión completa de su arma, como si hubiera despertado su espíritu interior, lo que le permite ejecutar las poderosas técnicas cuyas bases le habían sido inculcadas durante largas horas de entrenamiento en el dojo familiar. Inicialmente, todos los personajes Shinsengumi poseen el nivel 1 de su Legado Familiar, que representa el potencial del aprendizaje recibido.

El coste de "*alcanzar la Unidad*" es igual al nivel actual por 100 PX, que pueden ser reducidos en 10 por cada punto de POT invertido en este fin, elevando en uno el nivel que se puede emplear. Así pues, sería posible desarrollar el nivel 2 por 10 puntos de POT o bien hacerlo mediante cualquier combinación de PX y POT que sume la cantidad requerida.

**Aimura:** La capacidad familiar de los Aimura es conocida como el *Estigma del Corazón*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi es capaz de limitar el uso de capacidades sobrenaturales por parte de sus enemigos, provocándoles terribles heridas cada vez que manipulen su Poder ya sea para utilizar poderes o Kidou, además de reducir su Aguante. Con cada uno de estos ataques, el Aimura hace aparecer una marca en el lugar del impacto que provocará cierta cantidad de daño Físico que no puede ser reducido por Armadura y cuya duración se extenderá mientras el Shinsengumi mantenga la técnica, pudiendo usarla de nuevo y añadir nuevos estigmas, que incrementarán el daño en +1L0. Además, el Shinsengumi puede decidir causar daño no letal con esta técnica. El Estigma

del Corazón podrá ser anulado por el Aimura cuando lo desee, cuando deje de mantenerlo (ya sea por carecer de Ki o por quedar inconsciente) o en el caso de que la víctima logre alejarse a más de 200 metros.

**Higoi:** La capacidad familiar de los Higoi es conocida como la *Percepción de la Sombra*. Mediante su ejecución, la sombra del Shinsengumi proyecta unos zarcillos que la unen a la de su oponente con un ataque exitoso, proporcionándole una completa información acerca de los parámetros que utilizará en sus combos y los Estados Alterados que puede causar, además de un conocimiento instintivo de sus movimientos, añadiendo un bonificador a sus totales de Combate, que se acumula con los que proporcione cualquier otra técnica.

La unión de las sombras durará hasta que el Samurai reciba una herida, da igual su gravedad. Mientras la Percepción de la Sombra esté activa, el Higoi ganará un bono de +5 para resistirse a los PR causados por su oponente.

**Izakuchi:** La capacidad familiar de los Izakuchi es conocida como el *Arma Invencible*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi recubre su Zenryoku de energía espiritual, proporcionándole la capacidad de destruir las armaduras sobrenaturales de un coste en Sello, Bioenergía o Nivel de Técnica igual al Nivel utilizado (si se trata de Kidou, destruirá escudos de Maestría igual a Nivel x10). En el caso de un impacto directo, la armadura sobrenatural será destruida, siendo ignorada a efectos de ataque. En el caso de un bloqueo con un escudo sobrenatural, el ataque será parado pero el escudo será destruido. La víctima deberá de disponer de la Iniciativa para volver a levantar la armadura o escudo sobrenatural, por lo que hasta entonces estará desprotegida.

**Kigakatsu:** La capacidad familiar de los Kigakatsu es conocida como el *Saber de Batalla*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi afina sus sentidos hasta tal grado que es consciente de todo lo que ocurre en sus inmediaciones, leyendo el lenguaje corporal de sus enemigos y de sus aliados, beneficiándose de sus movimientos. El Saber de Batalla proporciona una cantidad de puntos que pueden ser utilizados para repetir dados de sus tiradas de Ataque, Defensa, Iniciativa, Daño o PR en el mismo asalto.

Es posible afectar a las tiradas de Ataque o Defensa de un aliado siempre que se gaste 1 Acción Pasiva en una acción de Liderazgo. No es posible, en cambio, beneficiarse de los efectos de un 6 o un Efecto Crítico de ninguna clase obtenido mediante la modificación de probabilidades. Además, mientras esta capacidad esté activa, el Samurai no puede ser sorprendido.

**Kitsunebi:** La capacidad familiar de los Kitsunebi es conocida como *Espíritu de Kyubi*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi potencia sus habilidades de Kidou, incrementando su Potencia de Hechizo y la cantidad de asaltos que esta técnica mantendrá la Concentración automáticamente sobre los hechizos invocados en las cifras indicadas, no requiriendo Acciones Pasivas para ello.

**Kuromamushi:** La capacidad familiar de los Kuromamushi es conocida como los *Colmillos de la Serpiente*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi carga su Zenryoku con energía Ki alterada de tal forma que se convierte en un dañino veneno espiritual que infecta las heridas causadas. A efectos de juego, los Colmillos de la Serpiente causan una cantidad de daño Maldito siempre que el ataque provoque daño. Este Daño tiene lugar al principio del siguiente asalto.

**Ogami:** La capacidad familiar de los Ogami es conocida como la *Cicatriz del Lobo*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi adquiere la capacidad de utilizar su energía vital para resistir los Estados Alterados que le afecten, dependiendo del Nivel aplicado. En el momento en el que es activada la Técnica, el Ogami hará inmediatamente una nueva PR contra aquellos Estados Alterados a los que esté sometido. Gracias a esta habilidad, pueden valerse por sí mismos en cualquier situación.

**Shiroboshi:** La capacidad familiar de los Shiroboshi es conocida como *Uno con el Viento*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi adquiere la capacidad de anular cualquier modificador negativo por movimiento tanto suyo como de sus objetivos, reduciéndolo en la puntuación indicada y, a la vez, incrementa su puntería hasta niveles insospechados, lo que le permite emplear una maniobra de Apuntar por Nivel de capacidad sin aplicar penalización alguna a la Ini ni coste en Acciones, incluso si su límite de MEN es inferior. Por ejemplo, con el Nivel 5 de esta técnica podrían aplicar 5 Parámetros Apuntar por 0 Acciones, sin aplicar reducción a la Ini y eliminando hasta 50 puntos de penalizadores.

**Yamashiro:** La capacidad familiar de los Yamashiro es conocida como *Lluvia Carmesí*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi deja una pequeña acumulación de Ki en la herida causada por su ataque, que se activa al principio del asalto siguiente, provocando un poderoso efecto de expansión sobre los vasos sanguíneos, dando lugar a una impresionante hemorragia que saldrá a presión bañando a aquellos que se encuentren muy cerca. Este efecto es puntual y, a no ser que el personaje sufra de otras hemorragias, únicamente causará la perdida de PG en la cantidad de dados indicados que ignoran por completo Armadura y Aguante, este daño tendrá lugar siempre que el ataque haya impactado, y haya causado al menos 1PG en el objetivo. Mientras usa esta técnica, el Shinsengumi no puede utilizar una técnica de Regeneración en el mismo asalto que ejecuta la Lluvia Carmesí. Una vez causado el daño, los vasos se contraen y la hemorragia termina, aunque aquellas anteriores a la técnica no se verán afectadas por este efecto.

**Yokohana:** La capacidad familiar de las Yokohana es conocida como la *Flor Incandescente*. Mediante su ejecución, la Shinsengumi incrementa tanto el Estado Alterado de Incineración de sus técnicas y hechizos así como la Potencia de Hechizo del Elemento Fuego e incrementa en el segundo bono cualquier técnica o hechizo de curación que utilice.

**TABLA 40. LEGADOS FAMILIARES RIKAIJUTSU**

| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Aimura | 1L1 | 2L1 | 3L1, -1 Agu | 3L2, -2 Agu | 3L3, -3 Agu |
| Higoi | +1 | +2 | +3 | +5 | +7 |
| Izakuchi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kigakatsu | 1 | 2 | 3 | 5 | 10 |
| Kitsunebi | +2/1 asalto | +4/1 asalto | +6/2 asaltos | +8/4 asaltos | +10/10 asaltos |
| Kuromamushi | 1L1 | 2L1 | 3L1 | 4L2 | 5L3 |
| Ogami | +1 | +3 | +5 | +10 | +15 |
| Shiroboshi | 1/10 | 2/20 | 3/30 | 4/40 | 5/50 |
| Yamashiro | 1D | 2D | 3D | 4D | 5D |
| Yokohana | +2/+1 | +5/+2 | +7/+3 | +10/+5 | +15/+10 |
| Coste | 1 | 3 | 5 | 10 | 15 |

## DESPERTAR EL ZENRYOKU

Los Legados Familiares no son la única forma extra de desarrollo de los Shinsengumi. Además, es posible invertir POT en mejorar la sincronía entre el espíritu del personaje y el de su Zenryoku, otorgándole diversas ventajas que lo harán más poderoso y versátil. A este proceso se le llama Despertar el Zenryoku. Las bonificaciones del Zenryoku no podrán ser utilizadas por otro que su verdadero dueño.

**Costes:** El coste en POT de los poderes de Despertar es de 25 puntos en el primero que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, el primero costará 25 POT, el segundo 50 POT, la tercero 100 POT y así en lo sucesivo.

### * Afinidad con Capacidad

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Sustituye los Costes de la Capacidad elegida por 1/2/3/5/10, permitiendo usarla con mayor efectividad.
**Límites:** Los efectos son permanentes. Solo es posible elegir una Capacidad Afín. Requiere un poder de Despertar.

### * Aura Protectora I/II

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
**Efecto:** Haciendo fluir el Ki por la hoja el Zenryoku recibe la capacidad de detener cualquier tipo de ataque. Aura Protectora II además rodea el cuerpo del Shinsengumi de un aura protectora que reduce en 1 el daño que reciba y suma +1 a todas sus PR.
**Límites:** Usar este poder requiere el gasto de 1 punto de Ki por asalto. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

### * Filo de Ki

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
**Efecto:** Incrementa el total de Daño de un ataque en el Ki/10 actual del personaje, considerándose daño Sobrenatural y por tanto pudiendo afectar a criaturas sobrenaturales.
**Límites:** Usar este poder requiere del gasto de 1PF y reduce su Alma temporalmente en -1.



*Crystal, Operativo S-1 de la Agencia.*

*Ilustrado por © qkie*

### * Filo Perfecto

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
**Efecto:** El Zenryoku adquiere la habilidad de reducir el Aguante o los efectos Barrera que se le opongan en -1. Además, ignorará el primer efecto de Destrucción exitoso que reciba (esto se recupera cada 24 horas).
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

### * Forja I/II/III/IV

**Clase:** Físico **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa las estadísticas del Zenryoku de acuerdo a lo siguiente:
***I:*** +1 a todos los Totales de Combate.
***II:*** Daño +1L0
***III:*** +2 a todos los Totales de Combate (sustituye el nivel 1).
***IV***: +1D al Pozo.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Cada nivel de Forja requiere los anteriores. Los bonos se consideran Naturales.

### * Forja de Kidou

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa en el nivel de Forja la Potencia de Hechizo del Shinsengumi con su Elemento principal. Si posee la Capacidad Mayor Elemento, el segundo que haya elegido recibirá el mismo bonificador.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Forja.

### * Forja del Espíritu

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
**Efecto:** Incrementa en el nivel de Forja la recuperación de Ki del Shinsengumi.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

### * Dos que son Uno

**Clase:** Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
**Requisitos:** Afinidad con Capacidad y un segundo poder de Despertar.
**Efecto:** La compenetración entre el espíritu del Shinsengumi y del Zenryoku es tal que el personaje puede despertar su forma física pronunciando su nombre, incrementando temporalmente su capacidad de combate mas alla de sus límites, a costa de agotarse física y espiritualmente.
Mejora en +2 todos sus totales de Combate durante toda una escena. Si el personaje posee Forja incrementa su *Límite* para emplear técnicas de Rikkaijutsu en su nivel de Forja durante toda la escena. Además el Zenryoku provocará daño Sobrenatural y Maldito de forma automática durante toda una escena.
**Límites:** Los efectos de este poder son bonos Naturales que duran una escena y requieren del gasto de 5PF (pagados al final de la escena) y reducirá el Alma temporalmente en -1. El Zenryoku sufrirá una transformación física de algún tipo, cuyos efectos no irán más allá de los descritos en esta capacidad.

## DESARROLLO ESPER

Los Esper no acumulan POT como hacen los demás personajes, ya que sus poderes sobrenaturales vienen de su herencia atlante. Según desarrollen ésta, adquiriendo poderes y dominando las disciplinas de su mente, irán ganando una serie de importantes ventajas que serán explicadas a continuación.

Los requisitos implican la cantidad de poderes que deben haberse aprendido para recibir la posible ventaja. Como regla general, a partir del cuarto poder y cada dos que se aprendan posteriormente, el Esper obtiene la posibilidad de elegir una de estas ventajas, sin ser obligatorio optar por aquellas cuyo nivel se haya alcanzado en cada momento; por ejemplo, un Esper que haya adquirido su octavo poder podrá elegir una ventaja entre las que requieren ocho o menos poderes. Es posible usar los PX de cristales para pagar los requisitos.

*** Absorción Bioenergética**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** 1 Acción Pasiva.
**Requisito:** Poseer 6 poderes. 30 PX.
**Efecto:** Cuando el Esper se defiende de un poder Esper con éxito, absorbe la mitad de los PB que su atacante emplease en el mismo al coste de 1 Acción.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Amplificación Superior I/II**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 6/8 poderes, Amplificador Bioenergético. 30/40 PX.
**Efecto:** Incrementa los efectos del poder Amplificador Bioenergético, elevando en -1/-2 la reducción de costes de PB.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

*** Bioenergía Incrementada I/II**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 4/6 poderes. 20/30 PX.
**Efecto:** Incrementa en +10/+20 la Bioenergía del Esper.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. El incremento se considera básico, con lo que es afectado por el Poder Innato Bioenergía. Puede ser adquirido hasta en 2 ocasiones.

*** Escudos Permanentes**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 4 poderes. 20 PX.
**Efecto:** Incrementa en +2 la Base de PG del Esper, aunque reduce en -5 sus puntos de Bioenergía.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Mente Suprema**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 8 poderes. 40 PX.
**Efecto:** Incrementa en +1 la MEN del Esper.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. La adquisición de este poder eleva a 12 poderes el requisito de Voluntad Inquebrantable.

*** Poder Dominado I/II/III**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Según el poder.
**Requisito:** Poseer 4/8/12 poderes. 20/40/60 PX.
**Efecto:** Permite utilizar un poder a voluntad a Nivel 1/2/3, sin necesidad de gastar Bioenergía, como si fuera una habilidad natural del personaje. Un Esper solo puede dominar un poder, que representará aquél con el que tiene mayor afinidad. Por supuesto, puede activarlo o desactivarlo a voluntad.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Poder Especializado**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 4 poderes. 20 PX.
**Efecto:** Permite usar un poder con un límite de PB igual a MEN+1.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Poder Innato**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** N/A.
**Requisito:** Poseer 8 poderes, Amp. Bioenergético, Amp. Superior. 40 PX.
**Efecto:** Permite al Esper adquirir un nuevo poder innato.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Potencial Psíquico**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 6 poderes. 30 PX.
**Efecto:** Incrementa en +1L0 un poder que genere energía, como pueden ser Bioelectrokinesis, Criokinesis, Pirokinesis, Electrokinesis y similares.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Resistencia Física**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 4 poderes. 20 PX.
**Efecto:** Proporciona al Esper una bonificación de +2 al Efecto para cualquier PR basada en características físicas.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Resistencia Mental**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 4 poderes. 20 PX.
**Efecto:** Proporciona al Esper una bonificación de +2 al Efecto para cualquier PR basada en características mentales.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

*** Voluntad Inquebrantable**
**Tipo:** Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
**Requisito:** Poseer 8 poderes. 40 PX.
**Efecto:** Incrementa en +1 la VOL del Esper.
**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. La adquisición de este poder eleva a 12 poderes el requisito de Mente Suprema.

## INCREMENTANDO CARACTERÍSTICAS

Muy probablemente, los jugadores preguntarán tarde o temprano si pueden incrementar las Características de sus personajes. Si partimos de la lógica, un ser humano puede mejorar su forma física a través del entrenamiento, logrando superar sus límites. Aun asumiendo esto, un ser humano no puede mejorar su FUE hasta levantar cinco toneladas ni sus REF hasta correr los cien metros lisos en tres segundos. Dado que los personajes son seres humanos, pese a poseer poderes sobrehumanos, se verán limitados a mejorar aquellas Características que posean a 1, pudiendo elevarlas a un máximo de 2.

Incrementar las Características es algo arduo, complicado y costoso. En primer lugar hay que mantener un entrenamiento hasta forzar los límites de las capacidades actuales del personaje. Esto se logra llegando a ciertas puntuaciones de Habilidad:

FUE: POTENCIA MUSCULAR 100.
REF: ATLETISMO 100.
RES: SUMA DE VIGOR Y RESISTENCIA FÍSICA 150.
VOL: SUMA DE FUERZA DE VOLUNTAD Y FRIALDAD 150.
MEN: SUMA DE PERCEPCIÓN Y HABILIDADES DE CONOCIMIENTOS 300.

Una vez cumplido el requisito, deberá pagarse 250 PX y la Característica será elevada a 2.

## LA EXPERIENCIA DE LOS PNJs

Indefectiblemente, los jugadores establecerán relaciones con diversos Personajes No Jugadores que aparecerán a lo largo de las diferentes aventuras que vayan viviendo. Unos serán aliados, como contactos, agentes de otras organizaciones, intereses románticos, amigos, subordinados o tipos con los mismos intereses a corto o largo plazo. Otros serán antagonistas, como villanos recurrentes de esos que se escapan una y otra vez, rivales o personajes que, aún no siendo malvados, sus intereses chocan con los de los personajes jugadores de una u otra forma.

Cuando el tiempo pasa y los personajes jugadores progresan, se planteará un dilema. ¿Ganan experiencia los PNJ´s? La respuesta es si. La cantidad y velocidad a la que progresen depende del Director de Juego que deberá valorar las circunstancias a las que se han enfrentado y los intereses de dichos PNJ´s. Un villano que haya escapado por los pelos intentará mejorar en aquello que causó el fallo de sus planes o buscará la forma de mejorar en aquellos puntos flacos que los personajes explotaran. Un aliado que se haya enfrentado a situaciones sobrenaturales en varias ocasiones puede mejorar su Desarrollo Sobrenatural, lo que hará que sea más dificil de influenciar. Como siempre, la lógica es quien debe dictar esos cambios.

# NFORMACIÓN PARA JUGADORES

Mike y Edward subían a toda prisa, piso tras piso, en dirección al ático del hotel donde se reunirían con Crystal. Por el sonido que venía de abajo, Mitsu todavía estaba ocupada con los inocentes controlados por los demonios que se encontraban en el edificio. De improviso, alguien saltó desde el piso superior cayendo sobre Ed que instintivamente se echó a un lado. Agarrándose a la barandilla, el atacante aprovechó su impulso para girar sobre sí mismo, pateando en la cara a Mike, que cayó rodando hasta el rellano inferior. Incorporándose, Edward contempló los odiosos rasgos de Lázzaro Pieronni, o mejor dicho, del ser que animaba su carne.

*- Eh, chico bonito, ¿estás preparado para la revancha? Llevo esperando este momento desde nuestra última charla. – le espetó Pieronni con una sonrisa siniestra, para añadir maliciosamente -. Mi familia te manda recuerdos.*
*- ¡Maldito monstruo!*

Ed sintió cómo la ira se adueñaba de su mente y su oscuro pasajero empezó a susurrarle, ofreciéndole su ayuda. Sacando la lanza que guardaba plegada en las mangas de su gabardina, unió ambas partes y se abalanzó contra él, intentando empalarlo con una estocada a fondo. Con un repulsivo sonido, su oponente hizo aparecer dos espolones de hueso del dorso de sus manos y, desviando la acometida con su diestra, hirió a Edward con la siniestra. El espolón de la mano derecha buscaba ya su cuello cuando dos potentes detonaciones seguidas de unos impactos brutales enviaron al demonio contra la pared cercana.

*- ¿Te habías olvidado de mí, bastardo? – la Stormblazer de Mike humeaba en sus manos -. Si te metes con mi colega, la has jodido, porque te metes conmigo.*
*- ¡Ja, ja, ja, ja, ja! – Pieronni avanzó de nuevo mientras sus heridas se cerraban. Carraspeó y escupió una bala de gran calibre. – Vas a necesitar muchas de estas si esperas hacerme algo. Chico bonito, mientras pierdes el tiempo aquí, tu amiguita va a palmarla arriba – La sonrisa de la criatura tomó un cariz lobuno al ver la expresión preocupada de ambos –. Sois demasiado predecibles. Por eso vais a palmarla aquí… los cuatro… ahora.*

Ed no pudo evitarlo. Con su misma alma hirviendo de cólera, usó esas emociones para abrir el Sello que retenía a su monstruo interior. Con la sangre agolpándose en sus sienes, sintió la sensación de poder y plenitud que le embargaba cada vez que invocaba sus poderes demoníacos. Y por encima del ruido, pudo escuchar a Mike que le gritaba.

*- ¡Ed! ¡Eddie! ¡Tú entretenlo y yo iré a echar una mano a Crys!*

Como un resorte bien engrasado, Ed se lanzó contra su oponente gritando como un poseso. Mike lanzó un tentáculo al pasamano del piso superior y se impulsó retrayéndolo. Por desgracia, su oponente fue más rápido. Copiando su maniobra, dio alcance a Michael, rebanando el apéndice que sujetaba al Bakemono con un tajo de su arma de hueso. No obstante, este hizo una mueca burlona mientras disparaba con su Stormblazer al tentáculo de Lázzaro. Edward continuó su camino moviéndose a una velocidad endiablada, sus ojos brillando como ascuas rojizas.

*- ¡Adiós, pringado! - gritó Ed mientras los dos se precipitaban a una caída de cinco pisos. – ¡Cuento contigo, Mike! ¡No la diñes, amigo!*

Ambos contendientes cayeron de pie con la agilidad de un felino. Pieronni entrecerró sus ojos mientras observaba el cambio en la actitud y la apariencia de su adversario, que empleaba una vez más sus poderes para transformar su aspecto a una de sus formas de combate preferidas.

*- Esa ha sido buena, tengo que reconocerlo, pero no va a cambiar nada. Se suponía que el chico tenía que cabrearse más. A la jefa no va a gustarle nada.*
*- ¿Y a mí que me importa eso, montón de mierda? El chico sabe cuidarse solo y confío en él. Tú eres el que está en problemas –. Con un sonido característico, sendas garras triples de hueso aparecieron al dorso de sus manos, complementando el aspecto que había tomado – Mola ¿eh, novato? Vamos, alégrame el día.*
*- ¿Novato? Observa bien y dime quién es el novato.*

Con un gruñido Pieronni, tomó su forma demoníaca. Apéndices de hueso aparecieron por doquier mientras su rostro se convertía en una pesadilla macabra. Su torso se alargó, otorgándole un aspecto parecido al de una mantis, mientras otro par de brazos acabados en espolones óseos surgió bajo el primero. Gruñendo desafiante, arqueó su cuerpo hacia atrás, preparándose para atacar.

*- Lo repito - señaló Michael, inesperádamente serio al lanzarse a la refriega -. Me encanta este trabajo.*

Y una mueca lobuna de macabra alegría apareció en su rostro.

*"Sir Francis Bacon dijo: el conocimiento es poder. Se equivocaba. En el mundo actual, el poder lo otorga aquello que desconocen los demás."*

***Balder, líder de la División Loki de Thule Gesellschaft.***

Como final de la parte dedicada a los jugadores, intentaremos ofrecerte la información base que tu personaje conocerá al principio del juego. A lo largo de los siguientes apartados, revelaremos datos de ambientación y algunas guías para que puedas crear el trasfondo de tu personaje. Todas estas bases suponen que comenzaréis el juego como miembros de la Agencia, como nosotros recomendamos, aunque es posible que el Director de Juego tenga en mente otra cosa. En ese caso, la información inicial diferirá mucho de la aquí indicada, por lo que sugerimos que toméis la decisión sobre a qué facción perteneceréis antes de llegar a este punto.

## PERSONAJES AKUMA

Eres un ser humano que alberga a una horrible bestia en su interior, un Akuma que pugna por hacerse con el control de tu cuerpo, tentándote con poderes como ninguna persona normal ha poseído antes. Prácticamente todos los agentes Akuma de la Agencia tienen en común una historia muy parecida. Casi todos eran hombres o mujeres normales, con vidas corrientes, hasta que descubrieron que la definición de "normal" es muy subjetiva y está sujeta a lo que se conoce, pues se vieron envueltos en un suceso de carácter sobrenatural. Dicho incidente pudo ser desde un ataque de un Akuma solitario a una célula de alguna de las facciones, eso no importa. Lo verdaderamente significativo es el hecho de que fuiste infectado con la semilla de un Akuma. Y es aquí donde entra la Agencia.

Fuiste capturado y despertaste más tarde en una habitación blanca, sin ventanas; recibiste el mismo trato que todos los agentes (ver *Introducción*): la charla de Arianna con la siempre vigilante presencia de Saburo, un siniestro hombrecillo oriental; la demostración de en qué te habías convertido y la proposición de trabajar con ellos para mantener el mundo a salvo. Un mundo que te cree muerto. Un mundo que no dudaría en destruirte. Un mundo al que ya no perteneces. Tu mundo.

Tu familia, tus amigos, tu vida, todo eso ha quedado atrás. La Agencia se ha encargado de fingir tu muerte, ya que eres un peligro para tus allegados, por lo menos hasta que aprendas a controlarte. Y entonces, la revelación más importante: lo que te ocurrió no es nada comparado con la amenaza que pende sobre nuestro planeta: una raza de demonios interdimensionales que llevan milenios intentando abrir una Puerta, un acceso a través del cual traer su infierno a la Tierra. Unas criaturas contra las que no hay otra defensa que contener su entrada, da igual el coste. Esas criaturas tienen seguidores entre nosotros. Suya fue la mano tras el horror del Tercer Reich, tras las masacres y las más sangrientas guerras de la antigüedad, suya fue la mano que sostenía el puñal de los sacrificios en la mayor parte de las religiones ancestrales de la humanidad y suya es la mano que te convirtió en un monstruo. Tuya es la decisión de enfrentarte a sus planes. Quizá por venganza, quizá por justicia, quizá por responsabilidad. Lo más probable es que por miedo; miedo de perder el control, quizá miedo de ti mismo. Sea por lo que sea, aceptaste la oferta.

La Agencia te ha proporcionado el entrenamiento para enfrentarte a esas criaturas y a sus secuaces humanos. Te ha asignado a una célula con otros humanos con habilidades sobrenaturales, algunos en tu misma situación, a los que llamas compañeros, quizás amigos. Y lo más importante, han sellado al demonio Akuma en tu interior y te han enseñado cómo usar su poder de forma segura. Ahora estás listo para salir ahí fuera y patear algunos culos infernales.

## PERSONAJES ESPER

Durante la Segunda Guerra Mundial, la Agencia tuvo acceso al *Projekt Übermensch*, un plan diseñado por los nazis para crear una raza nueva de superhombres arios con la cual controlar el mundo. El proyecto fue interceptado por los Aliados, que obtuvieron su tecnología y decidieron utilizarlo para crear soldados genéticos con los que enfrentarse al poder de los Akuma en el futuro. Durante la Guerra Fría, los científicos de la Agencia criaron a la primera generación de sus propios superhombres a los que llamaron Esper, debido a las habilidades extrasensoriales de que estaban dotados (Extra Sensorial Perception, reducido a ESP). Los Esper demostraron ser unas herramientas muy útiles y, como a tales, se controlaba su procreación y su entorno.

Fue en los años 70 cuando tuvo lugar un incidente que lo cambiaría todo. En un lugar al sur de Noruega, bañado por el Mar del Norte, fue encontrado el cuerpo de un extraño ser humanoide, de cuerpo delgado, piel blanca, largas orejas puntiagudas y ojos ligeramente almendrados. Dicho hallazgo fue llevado a la estación principal de la Agencia, donde descubrieron que estaba vivo, en un proceso parecido a la hibernación. Para los Esper fue la revelación de su ascendencia, ya que el misterioso ser no era sino el último de los atlantes, la raza ancestral de la que los nazis habían obtenido el material genético para crear sus Übermensch. Al despertar, el extraño habló en las mentes de todos sus lejanos descendientes, instruyéndoles en la gloriosa herencia de sus ancestros.

Y como un solo ser, los Esper se rebelaron.

El conflicto fue sangriento y terrible y, durante el mismo, los Akuma redoblaron sus esfuerzos en diversas partes del mundo. La Agencia perdió muchos de sus efectivos y los Esper recibieron cuantiosas bajas. Al final, el sentido común terminó por imponerse. Fue firmado un armisticio mediante el cual, la Agencia dejaría de perseguir a los Esper y estos se comprometerían a proporcionar algunas de sus fuerzas para luchar contra los Akuma. Fue así como los Esper ganaron su libertad y nació una segunda generación, de la que tú formas parte. Has sido criado en Utopía, la sociedad perfecta de los Esper, en su ciudadela oculta de los ojos de los meros mortales. Se te ha enseñado que las emociones humanas son algo sucio que los aleja de la evolución, igualándolos a los animales y que los Esper algún día reclamarán la herencia de sus ancestros, antes de que los humanos destruyan el planeta. Dispones de poderes que te ponen tan por encima de ellos como un hombre lo está del más humilde de los insectos.

Actualmente has sido asignado como agente libre en colaboración con la Agencia, honrando el acuerdo que tus mayores firmaron con los humanos. Tu misión es ayudar a impedir los planes de los Akuma, ya que la Tierra es vuestra herencia y es vuestro deber protegerla pero, a la vez, mantendrás los ojos abiertos e informarás a tus semejantes de cualquier movimiento sospechoso de los humanos. O, al menos, esa es la teoría.

## PERSONAJES ONMYOJI

La antigua orden de los Onmyoji lleva luchando contra los Akuma desde hace miles de años. Allí donde los Akuma han intentado llevar a cabo sus planes, la orden se ha enfrentado a ellos, aplastando sus esperanzas de subyugar el planeta. Sus herramientas: el conocimiento, la tradición y el valor.

Como miembro de dicha orden, has sido iniciado en los misteriosos caminos del Onmyodo, la senda de la iluminación. Tu cuerpo ha sido entrenado hasta alcanzar la perfección y tu mente ha despertado a las diferentes realidades de la existencia. Has aprendido a enfrentarte a los Akuma, los horrores que acechan en la oscuridad del mundo y, mediante la ceremonia del Genpukku, tu alma ha sido unida a la de uno de ellos, al que mantienes esclavizado mediante la fuerza de tu voluntad, convertido en tu

espíritu servidor, tu Shikigami. Con su poder eres capaz de invocar energías sobrenaturales que canalizas a través de tus talismanes Ofuda y, lo que es más importante, puedes liberar el poder del Shikigami para traer a la existencia una fuerza sobrenatural que puede incluso transformar tu cuerpo, convirtiéndote en un ejército de una sola persona que puede romper las olas de la marea tenebrosa que amenaza con anegar el mundo.

Tu actual misión es actuar como agente libre a las órdenes de la Agencia. Sus medios son grandes pero sus espíritus necesitan iluminación y es tu cometido colaborar para que tengan éxito en sus propósitos. Así pues, hasta que recibas la orden de relevo de tus superiores de los Cinco Templos, cumplirás con tu deber como ordenan el honor y la tradición.

## PERSONAJES RONIN

Eres un Samurai moderno, un descendiente de uno de los clanes de Shinsengumi, los protectores de Japón contra las fuerzas sobrenaturales. Tu organización fue creada por los Onmyoji durante el Período Sengoku, entrenándolos en la senda de la iluminación y enseñándoles una serie de técnicas para emplear la energía interior consideradas menores por el gran coste en energía Ki que requerían. Este defecto pudo ser superado cuando los herreros Kajiya hicieron su aparición, ofreciendo sus servicios para equipar a los Samurai con unas armas que complementarían sus habilidades.

De esa forma nació Shinsengumi, una facción que ha dedicado sus esfuerzos a mantener Japón a salvo y a honrar su alianza con los Kajiya. En la actualidad, la organización sigue manteniendo sus creencias, aunque adaptadas al mundo actual. Aun así, para muchos de sus miembros, Shinsengumi adolece de una cerrazón de miras que les impide darse cuenta de que Japón es solo una parte del mundo actual. Siendo así, no es de extrañar que algunos de ellos hayan recalado en la Agencia como agentes libres. Estos no son los únicos Ronin que vagan por el mundo, pues los hay que han desertado o han sido desterrados por deshonor y que han creado su propia familia, entrenando a sus hijos o tomando discípulos allí donde se han establecido.

Como Ronin, te has entrenado en el camino del honor, la responsabilidad y el bushido. Has aprendido a manejar las armas y has afinado tu cuerpo hasta lograr una perfección física que ningún atleta podría igualar. Cuando llegaste a la cúspide de tu entrenamiento, tu Sensei te presentó a una persona misteriosa, un herrero Kajiya que hizo un pacto contigo, cuyos términos solo vosotros dos conocéis. A cambio te hizo entrega de tu Zenryoku, un arma de un extraño metal que forma parte de ti de igual manera que tu espíritu, amplificando tus capacidades y convirtiéndote en un guerrero invencible. El Kajiya acudirá a ti cada vez que necesites sus servicios, aunque siempre requerirá un pago por ello.

Actualmente, trabajas como agente libre para la Agencia, que te ha integrado en una célula con algunos de sus agentes. Ellos valoran y respetan tu valía y tú te complaces en poder usar tus armas para defender el mundo de las fuerzas de la oscuridad. Sabes que es peligroso y que posiblemente tu vida no sea larga, pero ese es tu camino. La senda de Shinsengumi.



*Ilustrado por © Kanshin*

## LAS POSIBLES FACCIONES

En el mundo de Akuma existen una serie de facciones que deberías conocer. Es prácticamente seguro que vuestros caminos se cruzarán, así que es una buena idea que al menos tengas nociones básicas de quiénes son y su forma de actuar.

Esta es la información que se te ha proporcionado acerca de ellas:

- ***Entidades Akuma:*** Los Akuma son unos seres espirituales provenientes de otra dimensión, de carácter parasitario que infectan a seres humanos, devorando su espíritu y transformándolo en un monstruo. Su fin último es abrir la Puerta, un túnel entre su dimensión y la nuestra, por la que sus amos y sus ejércitos cruzarán a este lado, lo que representaría el fin del mundo.

- ***La Agencia:*** Esta poderosa organización es la respuesta a la alianza de los Akuma con los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Enfrentados a criaturas sobrenaturales, los servicios secretos Aliados recibieron la visita de los Onmyoji que les ayudaron a crear la Agencia, una fuerza especializada contra los demoníacos aliados del Tercer Reich. Desde entonces, la organización se ha mantenido alerta, cual incansable centinela, para proteger el mundo de las intrigas de los Akuma.

- ***Oversight:*** Tras los sucesos acaecidos durante la Segunda Guerra Mundial, la sección americana de la Agencia se escindió y, sin apoyo Onmyoji, la Agencia estadounidense cambió su nombre a Oversight y comenzó un programa para defenderse tanto de los Akuma como de los posibles futuros adversarios que empleasen seres sobrenaturales, como hicieron los europeos y los rusos.

Actualmente, Oversight defiende al pueblo americano y sus áreas de influencia en el continente de las amenazas Akuma. Aunque sus agentes no son tan poderosos como los de otras facciones, su mayor número, sus vastos recursos, la contratación de mercenarios sobrenaturales y su tecnología suplen dicha carencia.

- ***Departamento 13:*** Tras la victoria sobre los alemanes y el final de la Segunda Guerra Mundial, llegó la Guerra Fría. La anterior Inteligencia soviética se transformó en la KGB y la pequeña división de científicos dedicados al estudio de los restos de tecnología obtenida en algunos de los campos de concentración y robada a los antiguos Aliados fue absorbida, asignándole un nuevo nombre: Departamento 13, teniendo cierto éxito en el desarrollo de híbridos Esper. Los líderes del Departamento 13 ofrecieron asilo en sus filas a los escasos miembros de la Ordo Exorcista de Constantinopla, en calidad de aliados y asesores. De esta forma, Rusia creó su propia agencia sobrenatural.

- ***Ordo Exorcista:*** Los Exorcistas son agentes especializados en la lucha sobrenatural al servicio del Vaticano. Desde el siglo VI, cuando la Ordo fue fundada con el apoyo de los Onmyoji, luchan contra las fuerzas demoníacas. Aunque pueden ser unos excelentes aliados, su fanatismo también puede convertirlos en terribles adversarios. Mejor ser cauteloso al tratar con ellos.

- ***Thule Gesellschaft:*** La Sociedad Thule fué la mano detras de la ascensión de Hitler al poder y la fundación del Tercer Reich. Sus miembros, habiendo pactado con los Akuma, fueron los arquitectos de la Solución Final, con la intención de utilizarla como fuente de sacrificios para abrir la Puerta. También crearon a los Esper, dentro del Projekt Übermensch. La fundación de la Agencia minó sus esfuerzos, para terminar destruyendo sus planes en 1945. A partir de la década de los 80, Thule volvió a resurgir bajo la tutela de un misterioso líder conocido como Heimdall que reagrupó todas las facciones escindidas en una poderosa organización de un poder aterrador. Actualmente Thule está completamente en activo, siendo el principal foco de prioridades de la Agencia.

- ***Koroshi:*** Una secta de asesinos sobrenaturales que actúa a nivel mundial. Ofrecen sus servicios a aquellos que puedan pagarlos, con lo que es relativamente frecuente encontrarse con su oposición, especialmente en aquellas ocasiones en las que las facciones enemigas han detectado la identidad de agentes enemigos. Son unos adversarios temibles que no solo alquilan sus servicios a facciones de carácter sobrenatural, sino que es perfectamente posible que proporcionen el "musculo" a grupos humanos, como organizaciones criminales.

- ***Jigoku:*** Desde el período Sengoku, esta organización aspira a la destrucción de los Onmyoji y, posteriormente, de Shinsengumi. Su estructura y poderes son un híbrido entre los Onmyoji y los Akuma, habiendo extendido recientemente sus operaciones fuera de Japón, aunque la mayor de sus actividades tienen lugar en el país del sol naciente. Sus efectivos están bien entrenados y muchos poseen un extenso conocimiento de las sendas de magia oscura. Su objetivo es abrir la puerta, como corresponde a seres que han pactado con los Akuma para que les presten su poder. Se les considera extremadamente peligrosos.

- ***Yōkai:*** Esta catalogación engloba desde las hadas de los mitos europeos, hasta los seres espirituales de forma animal de los mitos asiáticos y americanos. Son criaturas ancestrales de enorme poder, aunque no es común encontrarlos fuera de entornos naturales de tipo salvaje, a no ser que se trate de Convocaciones. En este último caso, según los informes de los Onmyoji, sus poderes son una mera sombra de la realidad. No suelen ser amigables, por lo que se recomienda precaución en cualquier trato con ellos.

- ***Ayakashi:*** Las historias de fantasmas no son cuentos. Los fantasmas existen, están entre nosotros y algunos son unos bastardos de mucho cuidado. No se sabe cuál es la razon por la que los espíritus de los difuntos se quedan ni lo que hay después de la muerte, pero en ocasiones los muertos deciden quedarse por algún motivo importante. Algunos son benévolos, intentando cumplir algo que dejaron por hacer. Otros son espíritus de venganza, llenos de ira, cuya existencia la dicta una obsesión que puede o no acabar con el cumplimiento de sus objetivos. Y, dado que cuanto más viejos se hacen, más poderosos y más trastornados se vuelven, se aconseja extremar las precauciones cuando estén implicados en algún suceso.

- ***Cábalas:*** Los Akuma son seres inmortales y poderosos, algo que provoca el miedo en los seres humanos que llegan a vislumbrar su existencia. En ocasiones, ciertos humanos pueden ser tan ambiciosos o tan locos como para creer que los demonios compartirán su poder con ellos, sin darse cuenta de que la meta que persiguen es el armagedón. Estos humanos suelen agruparse en Cábalas, grupos de sirvientes demoníacos obsesionados con las artes oscuras y la hechicería. Muchos son una simple reunión de frikis con mucho teatro y poco fundamento pero algunas Cábalas son peligrosas, merced a sus conocimientos adquiridos a través de tratos con los Akuma o la obtención de antiguos textos plagados de secretos prohibidos. Si son lo suficientemente discretos, los cabalistas pueden crecer en poder y número hasta conformar una amenaza a tener en cuenta.

- ***Contratistas:*** Algunos humanos tienen la desgracia de estar obsesionados con algo, pero hasta un nivel tal que son capaces de cambiar su alma inmortal por cumplir con sus ambiciones, obteniendo poderes a cambio de formalizar un contrato con un poderoso Akuma. Los poderes de los Contratistas, que es como se denomina a estos modernos Faustos, pueden ser sutiles o excepcionalmente potentes, aunque siempre tienen que ver con su obsesión y les obligan a asesinar a inocentes para poder seguir gozando de sus habilidades sobrenaturales. Se cree que el Contrato libera algo en su interior y les permite emplear todo su potencial. Lo más normal es que actúen solos, pero no es raro que el líder de una Cábala haya firmado uno de estos Contratos.

- ***Cazadores:*** Ciertos humanos han perdido a los suyos por culpa de lo sobrenatural. Algunos se hunden, otros intentan sobrellevarlo y olvidarlo con el tiempo. Unos pocos deciden dedicarse a cazar a los monstruos que les arruinaron la vida, para evitar que otros se vean arrastrados a la misma terrorífica situación. Aquellos que pueden aparecer en el transcurso de las misiones pertenecerán a los escasos que de verdad tienen la suerte o el talento necesario para sobrevivir y desarrollar métodos eficaces para sobrevivir en un oficio tan peligroso. Casi siempre se tratará de psicópatas asociales que dispararán primero y preguntarán después, estando dispuestos a morir con tal de destruir a sus enemigos. Las Agencias sobrenaturales los toleran porque eliminan a las criaturas menos peligrosas, permitiéndoles centrar sus recursos en pescar peces más grandes.

- ***Organizaciones Humanas:*** No todos los peligros que un Operativo puede enfrentar durante el transcurso de sus misiones son criaturas sobrenaturales. Existen diversas amenazas humanas que pueden estar aliadas, contratadas o implicadas con dichos seres, ya sean terroristas como el FLP (Frente de Liberación del Planeta, ecoterroristas), SKYNET (ciberterroristas), Tormenta Brillante (movimiento terrorista Esper, integrado por humanos y Esper renegados), Ultimatum (anarquistas) o grupos mercenarios como M.E.R.C., pasando por organizaciones criminales locales o mundiales. Aunque a priori no poseen recursos sobrenaturales (con la excepción de Tormenta Brillante), si que disponen de una gran cantidad de efectivos en personal y materiales y, en ocasiones, la suficiente cantidad de dinero e información como para implicar a facciones como Koroshi.

- ***La Quinta Columna:*** En ocasiones, algún Operativo es capturado o deserta, intentando inútilmente mantener un perfil bajo. Se sabe que existe una pequeña organización de antiguos agentes de varios Servicios Secretos sobrenaturales cuyos objetivos son desestabilizar los esfuerzos de las Agencias obstaculizando sus misiones y, por tanto, permitiendo que las amenazas sobrenaturales continúen con sus objetivos. Son conocidos como la Quinta Columna, traidores a la raza humana, cuya lealtad está solo con ellos mismos, cuyo deber es egoismo y cuyos objetivos se enfrentan con todo lo que defendemos. Cualquier contacto con ellos debe ser rechazado violentamente y reportado tan pronto sea posible.

Como podéis ver, el universo de Akuma está plagado de horribles amenazas cuya sombra se proyecta sobre el futuro de la Humanidad, oscureciéndolo y arrastrándolo hacia un sangriento apocalipsis. Todos estos adversarios pueden tomar innumerables formas y seguir elaborados planes, siendo cada uno un paso más hacia el precipicio al que desean empujarnos. Y por si fuera poco, tenemos fundadas razones para pensar que hay muchas más cosas ahí fuera, esperando en silencio su oportunidad.

Si, es cierto. Hay mucho en nuestro mundo que no podemos ver, pero no por ello es menos real. Sentimos mucho haber tenido que abriros los ojos. Los monstruos y los demonios existen.

Y vosotros sois los elegidos para plantarles cara.

*Ilustrado por © Reza ILyasa*



# SECCION DEL DIRECTOR DE JUEGO

# CAPÍTULO X
# DIRIGIENDO AKUMA



**Crystal entró cautelosamente en la suite presidencial. Había encontrado la puerta abierta y no había señales de guardias ni vigilancia. El interior de la habitación estaba decorado con profusión de lujo y carísimos muebles de estilo clásico. Una delicada alfombra estampada cubría el suelo de gran parte de la estancia que se encontraba en penumbra, pues las lámparas de cristal de Murano permanecían apagadas.**

**Su mirada recorrió la habitación en busca de cualquier señal de su ocupante. Sobre la mesa, en lo que parecía la antesala del dormitorio, descansaba una cesta de fruta y, a su lado, una botella de vino abierta junto a una manzana roja y brillante con la marca de un pequeño mordisco.**

**La Esper avanzó con sigilo, adentrándose en la enorme estancia. Una suave brisa hizo que dirigiera su atención a la balconada, en la que unas cortinas de color crema oscilaban levemente.**

***- Vaya, vaya. La señorita Crystal es la primera en llegar. Que placer tan poco inesperado.***

**La voz, suave y sensual, provenía de la terraza. Allí se recortaba la silueta de una mujer de generosas curvas que sorbía el contenido de una copa que sostenía con su mano derecha. La Esper se puso en tensión, preparándose para atacar, aunque no quería precipitarse. El que conociera su nombre indicaba que probablemente pudiera disponer de más información. Sin embargo, la misteriosa dama solo levantó el recipiente, contemplando con deleite el delicioso líquido color rubí.**

***- ¿Una copa de vino? Es un Ribera del Duero, comprado en Barcelona cuando eliminásteis la célula de Pieronni. Estaba esperando la ocasión apropiada para saborearlo –. Moviendo la copa en círculos, la aproximó a su nariz para disfrutar su aroma –. Veo que no te apetece. Quizá Edward sea más… receptivo.***

**La temperatura comenzó a descender mientras diminutas partículas de hielo se concentraban alrededor de las manos de Cristal que comenzó a avanzar hacia la mujer. Esta, lejos de alarmarse, emitió una risita placentera.**

***- ¿Qué es esto? ¿Una Esper que no controla sus emociones? Porque lo que estoy percibiendo se asemeja mucho a la ira, querida.***

**Crystal se concentró, ralentizando al máximo las moléculas en torno a sus manos, generando un frío tan intenso que a su alrededor comenzaron a llover cristales de hielo al solidificarse la humedad ambiental. Un rayo blancoazulado cortó el aire en dirección a la mujer. Pero ella ya no se encontraba en la balconada.**

***- Oh, si. Esto está mucho mejor. – susurró una voz a su lado –. Tengamos una charla de chicas.***

***"El deber de un Director es mantener vivos a sus hombres. No existen las pérdidas aceptables."***

***Jimmy Lao, Director de Operaciones de la Agencia.***

Bienvenido a la sección del Director de Juego. Si estás leyendo esto, es de suponer que has elegido ser la persona que creará el escenario sobre el que actuarán el resto de los jugadores. Si no es así, te recomendamos encarecidamente que no te leas esta parte. En ella se explican muchos detalles cuyo conocimiento te estropeará buena parte de la diversión, sin que recibas ventajas por adquirirlo. Hablando claro, leer esto es como si te contasen el final de una película que quieres ver. Descúbrelo con tus compañeros.

Esta sección del libro de reglas englobará una serie de capítulos en los que intentaremos darte, amigo Director de Juego, una serie de consejos y herramientas para que te sea más fácil la labor de dirigir Akuma. Si ya has dirigido otros juegos, algunos de ellos te resultarán conocidos, pero quizá otros te lleguen a interesar. Si no es el caso, estamos seguros que encontrarás este y los sucesivos capítulos muy reveladores. Eso sí, antes de empezar nos gustaría dejar clara una cosa: la mayor parte de estas sugerencias son solo eso, indicaciones optativas que puedes ignorar si no te convencen. Es tu juego, tú decides.

## DECÁLOGO DE SUGERENCIAS

A continuación vamos a enumerar una serie de sugerencias que cualquier Director de Juego deberá tener en mente a la hora de ponerse tras la pantalla. Casi todas pueden aplicarse a cualquier juego de rol, aunque algunas son específicas de Akuma.

### CONOCE LAS REGLAS

Lo primero que necesitarás para dirigir con propiedad una sesión de juego es tener un conocimiento general del reglamento. No es necesario que te aprendas todas las reglas de memoria, pero sí que deberías comprender el funcionamiento de las más comunes, como los chequeos de habilidad y el sistema de combate. No te preocupes si en las primeras sesiones necesitas consultar el libro de reglas, es algo completamente natural y, a base de utilizarlas, terminarás conociéndolas todas. También es posible que alguna de ellas no te parezca lógica, no te guste o pienses que hay una forma de mejorarla. Adelante con ello. Es tu juego y tu mundo, pero piensa que cualquier cambio se aplicará también a los antagonistas, pues si no está compensada adecuadamente podría destruir el equilibrio del sistema.

A la hora de aplicarlas, deberás ser tú quien decida qué puede hacerse y qué no, cuál es la dificultad aplicable al Efecto Mínimo de una tirada de habilidad y, sobre todo, cuándo hay que efectuar un chequeo. Sobre todo procura no obligar a los jugadores a tirar los dados por cada situación. Hay muchas cosas que es obvio que serán capaces de hacer sin necesidad de tirar y, evitando tiradas innecesarias, agilizarás el desarrollo del juego y harás que las tiradas sean emocionantes cuando se necesiten. No hay nada más monótono que estar una tarde arrojando los dados para cualquier cosa que se haga.

En cuanto a los jugadores, es muy recomendable que hayan leído el Libro del Jugador y que tengan un conocimiento, al menos superficial, de las reglas.

### SÉ ECUÁNIME

La regla más importante es que siempre seas justo al aplicar las demás. Nadie debe ser beneficiado en perjuicio de otros, especialmente tú. A nadie le gusta perder, pero la labor del Director



*Ilustrado por © Wenart*

de Juego no es ganar a los jugadores, ni la de los jugadores derrotar al Director de Juego. Se trata de divertirse y de construir una historia entre todos. Si tú juegas para ganar, frustrarás sus expectativas, además de que posees el poder para barrerlos de un plumazo en cuanto lo desees. En el universo del juego tienes un poder absoluto y no sería ético utilizarlo en tu provecho. Esto no quiere decir que tu obligación sea entretenerlos y dejar que hagan lo que les plazca sin interferir. Precisamente lo que se espera de ti es que les pongas las cosas difíciles, pero siempre deben tener una posibilidad real de triunfo. Cuanto peor lo pasen y más les hagas sudar, más valorarán sus victorias y mejor os lo pasaréis todos.

Lo que vale para ti, también es válido para con los demás jugadores. No debes favorecer a uno sobre los demás, da igual lo amigos que seáis o lo mucho que se curre las partidas. Si lo haces, los demás se sentirán infravalorados y se creará un mal ambiente durante el juego. Todos sois igual de importantes.

## CREA LA ATMÓSFERA

El tipo de juego que es Akuma requiere de la creación de un ambiente adecuado para que los jugadores se metan más fácilmente en situación. Para ello es necesario disponer, a ser posible, de un lugar tranquilo donde jugar, una habitación en la que no os estén interrumpiendo de forma continua. Algunas bebidas y aperitivos también vendrán muy bien, para dar un tono más distendido a la sesión. La iluminación deberá ser adecuada y, en ocasiones, al ser una partida de suspense, unas luces tenues pueden colaborar mucho a la creación de una atmósfera válida. Como complemento, la música puede potenciar esto último. Utiliza bandas sonoras de películas o videojuegos fácilmente reconocibles y cuida los ritmos dependiendo de lo que quieras comunicar. Por ejemplo, si quieres crear suspense mientras describes las ruinas de un manicomio al que se dirigen los jugadores podrías utilizar *Sweet Dreams* de *Marilyn Manson*, mientras que si van a toda velocidad por la autopista lo indicado podría ser *Highway to Hell* de *ACDC*. Normalmente, al tratarse de un juego con una ambientación actual, los temas modernos son lo más apropiado, aunque la aparición de alguna de las facciones más anacrónicas podría permitirte utilizar ritmos de tipo oriental o las BSO de cualquier serie de anime. La música clásica también es excelente y Wagner sería lo mejor para ambientar la puesta en escena de algún plan importante de Thule.

## TÚ ERES SUS OJOS

Los jugadores dependen de ti para hacerse a la idea de los escenarios por los que deambularán sus personajes. Debes asegurarte de que siempre les das la información suficiente para saber cómo y dónde se encuentran. ¿Cómo hacerlo? No te líes intentado hacer una descripción grandilocuente y perfeccionista; bastará con que intentes describir la imagen mental que tienes del escenario, ayudándote si es necesario de papel y boli para lograr que ellos vean con su imaginación lo que sus personajes ven. Puedes reseñar con mayor detalle las partes del escenario más importantes o los personajes no jugadores que tengan algún tipo de interés para los jugadores. Diles cómo visten y dales algún carácter distintivo a los más relevantes para que sea más fácil identificarlos, pero procura no pasarte. Una enumeración de todos los pormenores de un escenario puede llevar minutos y resultar extremadamente aburrida. La mesura es siempre una virtud.

## MINIMIZA LAS DISCUSIONES

Intenta siempre mantener las discusiones sobre las reglas fuera de la mesa. Cuando una regla provoque protestas, toma nota de ello y, tras la partida, discutidla y llegad a un acuerdo. Las disputas sobre el reglamento pueden alargarse y destruirán la atmósfera, además de molestar a aquellos que no se vean afectados por la norma en cuestión. Una vez se han calmado los ánimos, el debate será más sencillo, siempre que cada parte argumente con calma los motivos que les mueven a pedir la modificación del precepto en cuestión. Una vez lleguéis a un entendimiento, toma nota y aplícalo de esa forma a partir de ese momento.

Puede que te preguntes el porqué de esta forma de obrar. Primero, por evitar que una discusión destruya el ambiente que tanto cuesta crear. Por otro lado, porque existen jugadores que tienen una enfermiza costumbre de discutir las reglas para lograr beneficios personales o para salvar el pellejo en situaciones complicadas. Ten particular cuidado en estos casos. Deja muy claro que no vas a cambiar las reglas ni a permitir quejas e interminables diatribas durante la sesión de juego y habla con él al término de la misma, explicándole lo egoísta de su actitud y lo erróneo de estar cambiando las normas cada vez que a alguien no le gustan o le perjudican.

Todo esto no significa que tú tengas siempre la razón. Si todos tus jugadores se quejan de algo, intenta entender su punto de vista y comprobar que no se trata de un malentendido. El diálogo es tu mejor aliado para reducir problemas.

## PREMIA LA INTERPRETACIÓN

Jugar a rol significa interpretar un papel. Tomando esto como premisa, la verdadera finalidad de una partida es ser capaz de representar un personaje y hacerlo creíble para los demás. Tu obligación como DJ es conseguir que todo el mundo interprete su rol, desarrollando la personalidad de cada individuo y procurando que esta siga evolucionando a lo largo de las sesiones de juego. Cada persona posee unos rasgos de carácter completamente

diferentes y unas motivaciones, deseos y objetivos que rigen su misma forma de ser. Un buen jugador lo tendrá en cuenta y procurará trabajar en ir mejorando su actuación e irle añadiendo detalles según vaya transcurriendo el tiempo. Anímales a que incluyan referencias a su pasado y ofrécete a colaborar incluyendo esos detalles en las tramas que vayas creando. Si uno de ellos crea el personaje de una novia a la que adora, puedes incluir en la trama el que ella esté intentando descubrir quién le "mató" y que pueda acercarse peligrosamente a la verdad, con los riesgos para su vida que ello implica. Si otro desarrolla cierto interés hacia uno de tus personajes secundarios puedes crear una trama para explotarlo.

Todo esto no tendrá sentido si tú no predicas con el ejemplo. Intenta interpretar todos y cada uno de los personajes no jugadores y secundarios del reparto que vayan apareciendo. No te avergüences por poner voces, imitar acentos o gesticular visiblemente para darles énfasis a estos personajes. Cuando más extravagante seas, menos timidez demostrarán los demás, lo que redundará en beneficio de todos. Intenta identificarte con cada una de las personalidades que representes, levantando la voz cuando se enfaden, gesticula si ellos lo hacen y adopta un tono adecuado a lo que se espera del papel que estés actuando. Si es necesario, sobreactúa. Asegúrate de que los jugadores sean capaces de identificar con quién están hablando simplemente con que adoptes un ademán y una determinada modulación de voz. Cuando consigas esto, habrás logrado que de verdad perciban tu pequeño universo personal.

## LOS TÓPICOS SIEMPRE AYUDAN

La mejor forma de describir o comunicar algo es utilizar un símil que los jugadores puedan identificar de forma intuitiva. Por ejemplo, si quieres presentar a un villano y darle una imagen de sofisticación, lo mejor sería organizar una escena en un casino al estilo de las películas de James Bond y hacerle aparecer con un elegante esmoquin blanco y una hermosa acompañante. Los jugadores tomarán la imagen mental de cualquiera de esas secuencias y sabrán como seguir la corriente sin pensarlo dos veces. Si vas a crear unos antagonistas o necesitas darles una personalidad a unos personajes secundarios recurrentes, inspirarte en filmes o actores es la opción perfecta. ¿Necesitas improvisar un temible asesino? Descríbelo como a Jean Reno en León el profesional. ¿Un policía duro y peligroso? Mel Gibson en Arma Letal o Bruce Willis en la Jungla de Cristal. Estos personajes son fácilmente reconocibles y no te será difícil interpretarlos incluso en un momento de improvisación.

Usa los tópicos en personajes y escenas; te sorprenderás de lo bien que funcionarán y lo rápidamente que entrarán en ello tus jugadores. Y lo mejor de todo es que las fuentes de las que puedes sacarlos son casi infinitas: cine, televisión, literatura, cómics y anime.

## HAZ TRAMPAS

Tras haber leído el apartado de la ecuanimidad te preguntarás por qué decimos esto. No te estamos diciendo que no seas justo, nunca se nos ocurriría. Solo queremos que te des cuenta de que el azar es un factor importante en cualquier juego de rol y que, en ciertos momentos, la fortuna puede ser cruel y negarse a sonreír a los audaces. En esos momentos puedes decidir ignorar los resultados de una tirada o modificarlos para que se ajusten a tus fines o al buen funcionamiento de la partida. Parafraseando a Gary Gygax, padre de los Juegos de Rol, *"los dados solo sirven para hacer ruido tras la pantalla"*.

Acostúmbrate a hacer de vez en cuando tiradas ocultas para aumentar el suspense de los jugadores. Si han preparado un plan con un importante esfuerzo y los dados no les sonríen, quizás puedas convertir el estrepitoso fracaso en unas tablas o una victoria menor, ya sea dejándoles una segunda línea de actuación o reduciendo el grado de éxito de sus antagonistas.

Esto no es hacer trampas, sino nada más que un ajuste de las leyes del azar. Aun así, no los acostumbres demasiado a actuar de esta manera. Si creen que cada vez que se caigan va a aparecer un colchón bajo ellos, empezarán a despreciar el peligro y, en el universo de Akuma, es algo francamente peligroso.

## CONOCE A TUS JUGADORES

Otra de las características que ha de poseer un buen Director de Juego es la psicología. Quizá no lo hayas pensado, pero tú conoces muchas de las cosas que les gustan a tus amigos y no pocas de las que les desagradan, por lo que puedes utilizarlas dentro de las partidas. Por ejemplo, un jugador curioso compartirá esa peculiaridad con sus personajes, uno al que le caigan bien los niños muy probablemente compartirá esa debilidad, uno que sea un buenazo y le guste ayudar a la gente también se comportará así dentro del juego. Usa esta información para anticiparte a sus comportamientos y para preparar tramas que les permitan lucirse.

Otra cosa importante es saber escucharlos. Pon siempre tu atención en los comentarios que hagan, porque muchas veces elucubrarán quién es el villano y cuáles son sus móviles, o dirán qué creen que van a encontrarse y, en no pocas ocasiones, te llevarás la sorpresa de que son capaces de imaginarse giros argumentales que superan lo que habías previsto. No dudes en cambiar el guión sobre la marcha si crees que mejorará las expectativas futuras.

## RETROESCRITURA

Un truco muy interesante es escribir utilizando cabos sueltos para ajustar hechos que ya han ocurrido para cambiar el ritmo de la narración y sorprender a los jugadores. Imagina que sacas un PNJ que es un contacto en el que deben confiar. No es lo mismo que aparezca y les digas que es un tío de fiar a que les salude como un viejo amigo y, cuando están preguntándose quién es ese tipo, pases a narrar una aventura anterior ocurrida hace unos meses. En esa aventura ese tipo pudo demostrar su utilidad y, al terminarla, ya no lo verán como a un desconocido sino como al tío que les sacó las castañas del fuego "aquella vez". Y al igual que funciona con los aliados, con los villanos lo hace aún mejor. Ese tipo que acaba de aparecer y que los odia parecerá mucho más temible si ya arruinaron sus planes anteriormente.

Otras opciones de la retroescritura son narrar recuerdos de un personaje en particular o incluso la aventura en la que conocieron a uno de ellos. Esto te permitirá darle más profundidad "al decorado".

La otra ventaja es el cambio de ritmo. Si llevas seis sesiones con una trama en la que solo aparecen oponentes de Thule y no puedes introducir otras facciones, puede ocurrir que empiece a resultar tedioso. Si crees que los jugadores piensan así, utiliza este recurso para introducir una subtrama de una o dos sesiones totalmente distinta de la actual. A ellos les permitirá desfogarse y a tí obtener el tiempo para ir adelantando trabajo y, quién dice que no, tomarte también un respiro de la monotonía. Eso sí, no abuses de ello ni hagas el paréntesis demasiado largo o te encontrarás con que, al volver a la trama principal, no recordarán muchos detalles de importancia.

## LA REGLA DEL FOCO

El último consejo es una forma de describirte lo que es una partida de rol. Imagínate el escenario de una obra de teatro, con los jugadores como los actores principales. Tú eres el encargado de iluminación, dicho de otra forma, la persona que tiene que encuadrar con el foco al protagonista de cada escena. La diferencia con una función típica es que cada vez que se levanta el telón el argumento cambia y que los protagonistas son todos los jugadores. Así pues, deberás procurar que todos ellos tengan el foco sobre su personaje durante un tiempo parecido. Esta tarea es más ardua de lo que imaginas, pues algunos jugadores intentarán acapararlo y otros preferirán mantenerse cómodamente escondidos en las sombras. Tras cada sesión procura tomar nota mental de quién ha sido la estrella y quién no ha recibido el haz de luz, para poder remediarlo en la siguiente ocasión. Lograr esto es lo que diferencia a un gran DJ de otro mediocre.

Un consejo: fíjate en lo que cada uno sabe hacer y úsalo. Un jugador que sea locuaz, actuará bien bajo el foco en las escenas sociales. Otro que razone con facilidad, disfrutará resolviendo enigmas.

# INTERPRETANDO LAS REGLAS

Al dirigir, hay algunas cosas que deberías de tener en cuenta, ya que no todas las situaciones son iguales. Los siguientes consejos te serán útiles para ayudarte a interpretar y flexibilizar las reglas.

## APLICANDO MODIFICADORES

Un personaje de Akuma es capaz de efectuar con facilidad acciones que un humano normal creería imposibles, pero también pueden encontrarse ante situaciones más comunes en las que les podría ayudar más usar el cerebro que todos los poderes sobrenaturales que poseen. En esas ocasiones será tu responsabilidad actuar con lógica y otorgarles modificadores que mejoren o empeoren sus posibilidades, o incluso considerar la tirada un éxito sin ni siquiera hacerla. Un ejemplo de ello sería una conversación con un personaje no jugador. Si aplicases las reglas al pie de la letra, estarías tirando continuamente y el jugador solo necesitaría arrojar los dados y obtener un buen resultado en una de las habilidades de relación como Convencer o Intimidar. En cierto modo es algo sensato, mas, siendo racionales, sería mejor interpretar la conversación y, tras la misma, tomar una decisión como Director de Juego.

Si la actuación del jugador ha sido suficientemente buena, puedes decidir que la tirada no es necesaria o proporcionarle un aumento de hasta 50 puntos a su habilidad de Relación. También puede ocurrir que los argumentos esgrimidos sean tan endebles que consideres lo contrario, decidir que ha fallado miserablemente en su intento o aplicarle un penalizador, ya sea a la habilidad o al efecto. Y esto no se aplicará únicamente a las habilidades de Relación, sino que todos los campos de capacidades son susceptibles de recibir modificadores, ya sea por planificación, uso de equipo especializado o una buena interpretación.

## FLEXIBILIZANDO CONOCIMIENTOS

Dado que la cantidad de puntos de que disponen los jugadores es finita, no pueden contar con una buena puntuación en todas las habilidades, especialmente en los conocimientos. En un mundo medieval eso sería un problema, pero en un mundo actual, con la tecnología existente, es un contratiempo menor. Si los personajes pertenecen a la Agencia, podrán usar sus paneles para acceder a las bases de datos de la organización o directamente a Internet, y tú podrás asignar posibilidades de que encuentren allí la información que estaban buscando.



Ilustrado por © Sachsen

Por supuesto, que la encuentren no significa que sea fiable. Por otra parte, las habilidades en Akuma son bastante flexibles y como Director de Juego debes de procurar que los personajes puedan beneficiarse de ello al máximo. Hay muchas capacidades que resultan similares en ciertos aspectos, como pueden ser *Proezas de Fuerza y Atletismo*, dado que lo que las diferencia principalmente es la forma de enfocar las características. En este ejemplo, el primer caso se basa en pura fuerza física, mientras que el segundo lo hace en la coordinación de movimientos. Si lo piensas bien, para trepar hasta un balcón realmente da igual que se haga agarrándose a los salientes y usando la fuerza para ascender, o usarlos como apoyos para subir ágilmente. El resultado final será el mismo. Así pues, permite siempre que puedas utilizar diferentes habilidades para lograr el mismo fin.

Otra forma de flexibilizar conocimientos son los idiomas. Hay una cantidad enorme de lenguas y dialectos y, dado que los personajes presumiblemente viajarán por todo el mundo, estaría muy bien que aplicases la regla anterior también a la comunicación. Por ejemplo, si los personajes necesitan hablar italiano o portugués y conocen español, puedes dar por hecho que pueden comunicarse con poca dificultad para cosas cotidianas o pedirles una tirada para casos más complicados. Dado que estos lenguajes tienen cosas en común, siempre puedes levantar un poco la mano. En el caso de que no conozcan la lengua en ciertos lugares, sería lógico que les consigas un intérprete, considerando que mientras esté delante todos ellos pueden entender perfectamente lo que escuchen.

En resumen, permite a los jugadores jugar con los límites de sus habilidades. El juego lo agradecerá.

## AGILIZANDO TIRADAS

¿Cuándo es realmente necesario pedir una tirada de habilidad o una prueba de resistencia? Como se ha dicho antes, las tiradas ralentizan el juego y muchas veces el sentido común dictará que no es necesario hacerlas, ya sea por las aplastantes posibilidades de éxito de uno de los contendientes, ya sea por efectos dramáticos. ¿Es acaso indispensable hace una tirada para saber si un matón de segunda consigue librarse de la presa de un personaje con FUE 5? Por lógica, aunque logre zafarse, será capturado de nuevo inmediatamente después, con lo cual la escena seguirá inalterable y solo se habrá perdido el tiempo, además de distraer la atención de los jugadores hacia los dados. ¿Acaso es necesario que un camarero al que un personaje intente Intimidar se resista, si realmente no tiene nada que ocultar ni es perjudicial para la trama?

Asume que el intento es automáticamente un éxito y pasa a interpretar la escena sin perder un segundo. Siempre que puedas aplicar esto en beneficio de los personajes, no dudes en hacerlo. Un ritmo ágil en la narración hará que tus amigos estén más concentrados en la trama y colaborará en lograr que la sesión sea un éxito.

## JUGANDO A AKUMA

Antes de empezar a jugar a Akuma debes de meditar qué estilo de juego vas a plantearle a tus jugadores. Tú conoces tus capacidades mejor que nadie y, por lo tanto, elegir el tipo de ambientación que vas a utilizar te facilitará mucho las cosas. También sería una buena idea preguntarles a los jugadores su parecer y tenerlo en cuenta a la hora de empezar a crear tu propio universo personal. Si a ellos les apetece jugar en una ambientación basada en un tiempo o zona determinados, harías bien en escucharlos. Si la ambientación elegida les atrae, eso hará mucho más sencillo el que colaboren en mantener el ambiente de juego y les permitirá meterse más en sus personajes.

También puede ocurrir que quieran que reproduzcas para ellos la ambientación de un anime famoso.

Adelante, ¿por qué no?

Algunos de los principales estilos de juego que puedes emplear en Akuma son los siguientes:

### GUARDIANES DE LA HUMANIDAD

Esta es la ambientación base del juego, la que recomendamos utilizar en un principio para adentrarse en el mundo de Akuma e ir descubriendo los horrores que se esconden entre las sombras, al acecho de la humanidad. Este estilo de juego se centra en un grupo de personajes, los jugadores, que forman una célula y trabajan a las órdenes de una facción, normalmente la Agencia. Esto les proporciona una buena cantidad de recursos y elimina las preocupaciones acerca del dinero, el alojamiento o verse cazado por otras facciones, al menos inicialmente. Sus superiores piensan por ellos y les proporcionan la suficiente información como para estar preparados para las amenazas a las que se enfrenten.

En este tipo de ambientación deberás centrarte en presentarles una serie de personajes secundarios (*su Supervisor, algunos operativos de campo, el encargado de Logística y Armamento, algunos agentes de la misma Subestación…*) que sean bastante atractivos y que les permitan sentir que son parte de algo importante. Poco a poco, piensa en ir añadiendo complejidad y en eliminando la sensación de seguridad que tendrán en un principio. Cuanto más enrevesada sea la trama y más perversas parezcan las cosas, mejor. Según pase el tiempo, deberán ir dándose cuenta de que todas las ventajas que reciben tienen un precio: *la organización es un monstruo sin sentimientos que los utiliza como armas y no le preocupa desecharlos si el beneficio para el mundo es lo suficientemente atractivo*. Cuando algunos de



Ilustrado por © Wienart

los amigos que hayan hecho entre los operativos de otros equipos comiencen a morir o desaparecer, quizá empiecen a pensar que les podría ir mejor de por libre. Entonces podría ser el momento de demostrarles lo implacable que es la facción para la que trabajan, enviándolos a eliminar a algunos operativos que hayan desertado. Por otra parte, la Agencia siempre parece saberlo todo acerca de ellos. No importa si es cierto o no, esas cosas intimidan.

Los jugadores deberán sopesar si la seguridad del mundo merece su sacrificio, si toda la tecnología y los recursos que les proporcionan vale la pena al lado de perder la libertad, si realmente la Agencia (o la facción que sea) se preocupa de los humanos y de cada vida, si pueden aguantar los remordimientos por los "*daños colaterales*". Y al final, deberán tomar una decisión.

## ESCUADRÓN DE VENGANZA

En esta ambientación, los jugadores encarnan a un grupo de personajes que se han unido para tomar represalias contra aquellos que les han causado algún mal. Uno puede ser un humano trasformado en Akuma que mató a su familia antes de poder contenerse lo suficiente para ser ayudado por un Onmyoji. Otro, un Esper cuya vida en Utopía le parecía una cárcel y haya decidido experimentar por sí mismo la parte humana de su herencia. Un tercero, un Onmyoji errante que considere que la Orden no debería compartir objetivos con la Agencia y se haya rebelado contra sus mayores. Otro podría ser un Exorcista que ha abandonado la Ordo, desengañado por la implacabilidad de sus métodos. Las posibilidades son infinitas.

Las ventajas de este estilo de juego son una completa libertad para los jugadores, que decidirán qué van a hacer en todo momento y no tendrán a nadie que dé órdenes. Por otro lado, tendrán a todas las facciones en contra, debiendo luchar para lograr aliados. No tendrán recursos de ningún tipo, ni fuentes de financiación, aunque eso puede ser una fuente continua de tramas y situaciones comprometidas. La ley no estará de su parte, por lo que si no van con cuidado pueden encontrase buscados por la INTERPOL o el FBI, según donde se desarrolle la acción.

A la hora de dirigir una trama de este tipo, deberás de procurar que los personajes se sientan acosados. Sus diferentes orígenes les proporcionan cierta información acerca de los métodos de las diferentes facciones, pero también enemigos. La Agencia o la Ordo Exorcista no van a permitir de forma alguna que haya grupúsculos con poderes sobrenaturales haciendo lo que les apetezca y con información sobre la localización de al menos una de sus subestaciones y sus Protocolos; los Esper pueden considerar que la "suciedad humana" que ha afectado la mente de su congénere debe ser limpiada; los Onmyoji darán la espalda a cualquiera que no respete las tradiciones y, finalmente, los Akuma pueden llegar a tener cierto interés en un grupo de incomprendidos a los que todos persiguen. ¿Quién sabe cuál será su decisión final?

## FACCIONES INSÓLITAS

Es posible que los jugadores quieran jugar con una facción más atípica, al estilo de algún anime famoso que les llame sobremanera. Así pues, podrían jugar con un grupo de Onmyoji o de sacerdotisas, o que les apetezca adoptar el papel de un escuadrón Shinsengumi, ser un grupo de estudiantes infectados por demonios o con poderes Esper que no conocen su pasado, o incluso ser los malos y jugar dentro de Jigoku, convirtiéndose en una especie de Samurais anacrónicos. La ventaja de estas ambientaciones es que es muy fácil meterse en los roles de los personajes, aunque debes de tener en cuenta que requerirá una mayor cantidad de trabajo por tu parte.

Las posibilidades de este estilo son absolutamente infinitas. Teniendo en cuenta que los Akuma han actuado en nuestro mundo desde hace miles de años, también puedes jugar en otra época con un mínimo de adaptaciones, incluso pudiendo hacer aparecer Esper mediante algún tipo de desplazamiento temporal provocado por un accidente causado por el uso de un poder Tecnomentat.

## CAZADORES SOBRENATURALES

Otra opción es jugar con un grupo de humanos que han descubierto la presencia de seres sobrenaturales y tienen un atisbo de sus planes. A lo largo de los siglos, muchos humanos han perdido a sus seres queridos y han descubierto la verdad. Muchos de ellos murieron combatiendo a los Akuma, pero otros llegaron a agruparse y a tener cierto contacto, lo cual ha creado una sociedad oculta de cazadores que usan conocimientos arcanos y su astucia para hacer el trabajo que otros no pueden. Las Agencias conocen su existencia, pero la toleran ya que, al encargarse de las amenazas menores, dejan libres a sus operativos para ocuparse de asuntos menos triviales, como las facciones enemigas y sus planes a gran escala. Esta trama es la que aprovecha de verdad la atmósfera de miedo y paranoia, porque los jugadores saben que sus personajes no sobrevivirán en un combate limpio con entidades Akuma. La muerte acecha en cada esquina y eso los mantendrá en tensión, aunque cada victoria será aún más dulce.

## INTENTANDO SOBREVIVIR

Si las demás opciones no convencen a los jugadores, quizá prefieran interpretar a un grupo, ya sea de seres sobrenaturales o de

humanos, intentando salir adelante sin pertenecer a facción alguna. Esto permite una completa libertad de acción, aunque también es de lo más duro: todas las facciones son enemigos potenciales; no disponen de autoridad, ni dinero, ni recursos, ni contactos; no pueden fiarse de nadie. Dicho esto, ¿cuál será su motivación? ¿Intentar conseguir una vida normal? ¿Ayudar en lo que puedan por su cuenta? ¿Usar sus poderes para forrarse? Aunque ir por libre puede ser muy excitante, cuando las hordas de los Akuma os persiguen, la Agencia os trata como a una célula demoníaca, los Onmyoji creen que sois una amenaza y un Exorcista fanático sigue vuestro rastro, las cosas se pondrán muy calientes.

## ESCRIBIENDO TRAMAS

El universo de Akuma te ofrece infinidad de posibilidades para hacer correr sorprendentes aventuras a los personajes de tus jugadores, con grandes dosis de acción, misterio, drama y aventura. A lo largo de los siguientes capítulos iremos descubriéndote la ambientación con todo lujo de detalles, pero por ahora nos conformaremos con ofrecerte una serie de ideas que podrás usar como argumentos base para la trama que irás construyendo.

Uno de los consejos principales que podemos darte es centrar parte de tus esfuerzos en crear vínculos emocionales entre PNJs y personajes jugadores. Hazlos recurrentes, úsalos como ganchos para tus tramas, como ayudas si se despistan y, sobre todo, para hacerles sentir. Haz lo mismo con algún villano. No hay mejores secundarios o villanos que aquellos que evocan alguna clase de sentimiento en los jugadores: amistad, odio, venganza, amor, simpatía, agradecimiento, diversión, desconfianza... tomándote tiempo, tus PNJs cobrarán vida propia.

### PARANDO LOS PIES A LOS MALOS

Esta es la trama más básica de todas. La Agencia proporcionará a los jugadores un Perfil de Misión con una serie de objetivos, normalmente capturar o eliminar a ciertos oponentes o frustrar sus planes. Es posible que tengan un nuevo tipo de arma o que sencillamente se haya localizado una célula enemiga y haya que borrarla del mapa. Este tipo de escenario es muy fácil de crear, ya que solo necesitarás organizar una célula enemiga y proporcionarles un plan o un motivo para encontrarse ahí. Por supuesto, puedes complicar las cosas todo lo que quieras, convirtiendo una misión de rutina en una enrevesada aventura llena de acción.

### PROTECTORES DE LA CIUDAD

Los personajes pueden haber sido puestos al cargo de mantener la vigilancia sobre una ciudad, teniendo que ocuparse de todo lo que en ella ocurra con la ayuda de un agente de Logística y un pequeño grupo de Limpieza. Este tipo de trama es ideal para crear un cierto vínculo entre los personajes y desarrollar una trama basada en personajes secundarios recurrentes y una zona en la que actuar, que con el tiempo cada vez urá cobrando más protagonismo. Los jugadores sentirán que pertenecen a algún sitio mientras se desarrollan las misiones tanto dentro como fuera de la ciudad.

### INVESTIGANDO MISTERIOS

Un misterioso suceso ha ocurrido en algún lugar, y los jugadores son enviados a investigarlo con las instrucciones de dilucidar lo que ha pasado y, en caso de tener que ver con actividad Akuma, tomar las medidas pertinentes. Este tipo de trama suele requerir de habilidades de comunicación e investigación, así como de buenas dotes de observación y mucha prudencia. Al no saber qué se pueden encontrar, el suspense será mayor.

### UN TRAIDOR MISTERIOSO

Hay un traidor en la Agencia y los jugadores descubren su existencia, pero no tienen idea de su identidad. Podría ser cualquiera y, si se diera cuenta de que saben de sus actividades, eso les pondría a todos en peligro en posteriores misiones. Esto les llenará de un sentimiento de paranoia, haciéndoles sospechar de todo y de todos, hasta que logren descubrir quién es el topo. Este tipo de escenario requiere de varias sesiones de juego para su desarrollo, mezclándolo con otros diferentes y dejándoles sutiles pistas. Al final, incluso si el traidor es desenmascarado, les quedará la duda si había un pez gordo oculto tras él.

### PERSEGUIDOS

Los jugadores se encuentran, durante el transcurso de una misión de rutina, con una complicación que da la vuelta a las tornas, pasando de ser los cazadores a convertirse en presas. La aparición de los antagonistas puede ser debida a un error de Inteligencia, a un fallo de los jugadores o al mero azar. En cuanto a su identidad, puede ser un refuerzo de la facción implicada o la imprevista llegada de otra, como la Ordo Exorcista.

### UN DESAFORTUNADO MALENTENDIDO

Es una variante del escenario anterior. En este caso, otra facción ataca a los jugadores confundiéndolos con Akuma o la información de Inteligencia no era correcta, lo cual da lugar a un malentendido que termina en una batalla campal. ¿Serán capaces los jugadores de darse cuenta y corregir la situación antes de encontrarse en una posición insostenible?

### EN EL LUGAR Y MOMENTO EQUIVOCADOS

Los jugadores se encuentran disfrutando de un permiso cuando algo terrible ocurre y tienen que hacerle frente sin el apoyo de la Agencia ni el equipamiento necesario, ya que no hay tiempo para su llegada. Este tipo de aventuras ponen a prueba la capacidad de improvisación y de supervivencia de los jugadores, que deberán actuar casi sin medios y sin un perfil de misión establecido. Están solos y solos deben salir airosos.

### DE LA SARTÉN A LAS BRASAS

Las cosas se ponen muy feas para los personajes cuando, durante el transcurso de una misión hace su aparición una facción enemiga mucho más peligrosa que aquella a la que se estaban enfrentando y que amenaza con acabar con ellos, sus enemigos originales e incluso, ¿por qué no?, con toda la Humanidad. La única manera de sobrevivir es unirse a quienes hasta hace nada eran sus adversarios, pero ¿podrán fiarse de ellos? ¿Quién traicionará antes a quién? Y cuando acabe todo ¿qué ocurrirá?

### LA BÚSQUEDA

El argumento clásico del Elegido. Hace falta algo para impedir la destrucción del mundo. Pueden ser una serie de discos de información, los componentes para el antídoto de una plaga de proporciones bíblicas, una Runenstein con cuyo poder sellar un mal ancestral, escoltar a un anciano erudito que pueda traducir una antigua escritura cuneiforme... Si lo logran, puede aparecer una nueva búsqueda o les encomendarán la misión de ejecutar lo que debe hacerse.

Estos nueve argumentos engloban la mayor parte de las situaciones base, pero ni de lejos son las únicas. Además, lo ideal es incluir varios en la trama principal e ir añadiendo subtramas secundarias paralelas para distraer la atención de los jugadores. Varias tramas abiertas proporcionan diversidad y una sensación de no poder abarcarlo todo, haciendo las sesiones de juego mucho más excitantes y permitiéndote disponer de diferentes opciones a la hora de desarrollar la historia, pudiendo elegir una subtrama u otra según el tiempo de que dispongas.

Aun así, no siempre se tiene tiempo para preparar una aventura o continuar la trama en la que están inmersos los personajes. No te preocupes, siempre puedes echar mano de algunas estrategias que todos hemos usado en un momento u otro. Fusila el argumento de alguna película o de un cómic adaptando su contenido al universo de Akuma. Por ejemplo, si en el argumento original unos caballeros deben rescatar a la princesa del castillo del malvado príncipe negro, puedes adaptarlo a que los operativos deben sacar a una espía de la Agencia del edificio de una corporación, ya que su cobertura ha sido comprometida y posee información vital sobre sus actividades.

Como ves, el presente y el pasado se parecen mucho.

## CAPÍTULO XI

# LA BIBLIA NEGRA DE LOS AKUMA



Mike sangraba profusamente por media docena de cortes abiertos en diferentes partes de su anatomía. Ese bastardo era realmente rápido, mucho más hábil de lo que esperaba en un demonio con tan poco tiempo de existencia. Además, las pocas heridas que le había causado se habían cerrado sin dejar otro rastro que los jirones arrancados de su ropa. Estaba claro que se había metido de cabeza en una pelea muy chunga de la que no podría salir solamente con habilidad. Percibiendo su momentáneo segundo de duda, el engendro que había sido Pieronni se arrojó contra él. Sus cuatro brazos lo alanceaban una y otra vez sin darle tiempo a contraatacar; cuando rechazaba un golpe, otros dos venían de camino. Las largas sesiones de entrenamiento le estaban salvando el pellejo, porque gracias a ellas podía percibir el ritmo de su oponente. Un golpe seguido de otros dos, una estocada a fondo y un ataque oblicuo para obligarle a retroceder antes de aprovechar el hueco en su guardia. Era la segunda vez que lo repetía. Mike afinó sus sentidos al máximo. El combate siguió su curso.

Momentos después, Michael recibió otra herida leve y su oponente, confiado, redobló sus esfuerzos. La pauta comenzó de nuevo. Un golpe directo seguido de otros dos... Mike se lanzó a un lado, anticipando la estocada que venía detrás, separando sus brazos para clavar sus garras en la espalda de Pieronni. Un dolor punzante le subió por ambas muñecas cuando el demonio cambió el ritmo y se arrojó contra él, clavándolo a la pared con dos de sus espolones. La obscenidad que ocupaba su rostro le miró fijamente mientras colocaba los filos óseos de los otros dos brazos a ambos lados de su cuello.

*- No puedo creer que cayeras en un cebo tan burdo después de llamarme novato. Déjame que te dé una última lección: cuatro brazos siempre son mejor que dos.*

*- Tengo que darte la razón – respondió Mike –. De hecho, pienso igual.*

*Con una sonrisa sádica, el indefenso Bakemono sacó otros dos brazos de su espalda, armados con sus Stormblazer. Antes de que Pieronni pudiera reaccionar, vació los cargadores en su cara.*

*- "Ay" – dijo Pieronni guasón mientras los boquetes se cerraban –. Buen intento, payaso.*

Las dos cuchillas de hueso se cruzaron y la cabeza de Michael salió volando por los aires. Su cuerpo sin vida quedó, inerte, clavado a la pared mientras un chorro de sangre lo salpicaba todo.

*- Michael. ¡¡¡Nooo!!!*

El grito procedía del acceso a las escaleras por el que Mitsu acababa de entrar, solo para ver la muerte de su amigo. La muchacha sangraba por una fea herida de bala, pero ésa no era la causa de las lágrimas que corrían por sus mejillas. Pieronni dejó caer el cadáver decapitado y se encaró a la Onmyoji, que extrajo un Ofuda y comenzó a recitar las oraciones a su Kami.

- Ni lo sueñes, pequeña furcia. Con esa herida en la pierna no vas a durar ni diez segundos… ¡argggh!

Tres garras de hueso salieron por su garganta convirtiendo su voz en un gorgoteo. Otras atravesaron ambas piernas y una última se clavó en su columna vertebral. Mitsu terminó su invocación, arrojando el Ofuda contra el demonio, que estalló en una bola de llamas doradas antes de consumirse y caer al suelo carbonizado. Tras él, Michael estaba haciendo crecer una nueva cabeza, cuando se desplomó agotado.

*- Me has dado un susto de muerte, pedazo de imbécil. ¿Se puede saber cómo lo has hecho?*

*- Crystal me dio la idea. Siempre está diciendo que pienso con el culo y creo que hoy ha sido literal. Digamos que cambié lo de dentro de la cabeza de sitio, pero no creo que lo haga a menudo. Ahora me duele todo – y añadió pateando el cuerpo de Pieronni –. Creo que prefiero vérmelas con un escuadrón de nazis de Thule.*

*- ¿Y cómo veías sin ojos?*

*- No preguntes cosas que no quieras saber. ¡Uoaaaah!*

Una explosión proveniente del ático acababa de conmocionar todo el edificio. Ambos se miraron y comenzaron a subir las escaleras sacando fuerzas de flaqueza.

***"Que esta obra sea un silencioso monumento a la memoria de mi pueblo y fuente de inspiración para futuras generaciones. Su muerte no habrá sido en vano."***

***Leukor, último Guardián de Terra.***

El siguiente texto intenta ser una recopilación cronológica de los hechos acontecidos antes y después de la llegada de los Akuma a este mundo. El autor ha reunido información de diferentes fuentes, procurando enfatizar aquellos hechos que, ya sea por su gravedad o por su importancia, han tenido mayor repercusión en la Historia. Los sucesos aquí reflejados son el resultado de años de recopilación y de millones de muertos que se han sacrificado para que la Humanidad haya llegado a su presente estado.

## PRÓLOGO

*"Un mundo conquistado: el Quinto Amanecer.*

*Una vez más el ciclo dio comienzo. Los Akuma disfrutaron de su conquista durante siglos. Un mundo rico en recursos estaba a su disposición y, de nuevo, prosperaron. Con el tiempo, los Mazoku recibieron la Visión y con ella, la Promesa. Un orbe azulado más allá del Velo de las dimensiones, un futuro nuevo en el que clarearía la aurora por sexta vez. Ese mundo se llamaba Tierra, y los Seis comenzaron sus preparativos. El tiempo transcurrió, los planes se convirtieron en hechos, pero la aurora no llegó. En la oscuridad, la Puerta permanece cerrada, los recursos se agotan y, sin ellos, llega el Hambre.*

*Y los Seis se impacientan. Un mundo devastado: el Quinto Atardecer."*

***De la Biblia Negra, recopilación de la conciencia colectiva Akuma.***

## EL DESPERTAR DE LOS SEIS

*"En el principio, todo era oscuridad. Y de la negrura primigenia tomaron forma los Seis, morando en las tinieblas, pues nada más conocían. Entonces llegó la Visión y con ella el Hambre y la Promesa. La Promesa de un mundo rico en energía vital para ahogar el apetito insaciable que la Visión había despertado... mas la Puerta estaba cerrada. Durante incontables ciclos, los Seis buscaron la forma de abrir la Puerta. No tuvieron éxito, pues esta debía ser abierta desde el otro lado, por aquellos mismos que se convertirían en el sustento que apagaría el Hambre. Y así, los Seis intentaron comprender a las frágiles criaturas que habitaban el mundo del Otro Lado. Uno de ellos, Morpheus, encontró un camino a través de los sueños para comunicarse con ellas. Pronto comprendieron que los pequeños seres también estaban consumidos por el Hambre, aunque ellos la llamasen Deseo. Y, a través del Deseo, la Puerta fue abierta.*

*El Primer Amanecer.*

*Los Seis saciaron su Hambre devorando las fuerzas del Flujo de Almas de ese mundo, alimentándose de las emociones, anhelos, esperanzas y personalidades de los seres que lo poblaban y ganando una individualidad de la que hasta entonces carecían, creando diminutas extensiones de sí mismos a las que otorgaban una fracción de su Hambre, al igual que de su poder. Estos seres se convirtieron en su vanguardia, en los heraldos de su llegada, los Akuma. Incontables milenios transcurrieron y un amanecer siguió a otro, pues cuando la energía vital de los mundos se consumía, llegaba el atardecer. Cuando este momento se acercaba, los Seis escudriñaban más allá del Velo en busca de una nueva Promesa. Tras repetirse el ciclo en cinco ocasiones, una vez más una Promesa apareció rasgando el Velo: el mundo llamado Tierra. Los Seis habían encontrado la senda hacia el Sexto Amanecer."*

***De la Biblia Negra, recopilación de la conciencia colectiva Akuma.***

## EL HUNDIMIENTO DE ATLANTIS

*"Cuando los Akuma dirigieron su hambrienta atención sobre nuestro planeta, fueron atraídos por una resplandeciente civilización que había alcanzado su cenit siglos antes. En el 3311 a.C., la isla de Atlantis se alzaba en la misma zona que ahora lo hace Islandia.*

*Los atlantes eran una especie similar en apariencia a la humana, aunque con un nivel evolutivo muy diferente que les había permitido llegar hasta un nivel de civilización impensable. Habían erradicado las guerras, la codicia, las enfermedades, el crimen y todas las lacras que impiden el verdadero progreso. Dedicaban sus vidas a las artes y la contemplación, sin interferir en el desarrollo de las tribus humanas, a las que creían que no debían ayudar a progresar, pues cualquier civilización debe crecer por sí misma.*

*Sus adelantos tecnológicos, obtenidos gracias a sus prodigiosas capacidades mentales, incluían la creación de autómatas que les liberaban del trabajo físico, así como la manipulación de las fuerzas naturales mediante máquinas que habían creado unas maravillosas condiciones climáticas en una zona tan fría. Pero no todo era tan perfecto. Una sola cosa preocupaba a los majestuosos atlantes a la sombra de sus torres de cristal: la misma supervivencia de su civilización. Durante las últimas seis generaciones, la cantidad de nacimientos se había reducido de tal manera que se habían visto obligados a recurrir a la procreación mediante métodos artificiales, y aun así con graves dificultades. Sus científicos habían llegado a la conclusión de que siglos de manipulación del clima, de control de la naturaleza y de aislamiento habían terminado por hacer que la misma naturaleza se rebelase contra ellos, llevándolos a un callejón evolutivo sin salida, derechos hacia a la extinción, haciéndolos prisioneros de su ciencia. Y en ese desesperante escenario, los Seis hicieron contacto, atraídos por la enorme cantidad de energía encerrada en los cristales atlantes.*

*El elegido fue un famoso científico de Valus, la capital atlante, un sabio llamado Uzbhel, cuya obsesión en desentrañar la forma de salvar su raza lo convertía en el blanco perfecto para ofrecerle un cebo irresistible. Fue Morpheus quien entró en sus sueños con la forma de un niño inocente, asaltándolo con visiones de un mundo perfecto y de una raza que había llegado a convertirse en algo cercano a la divinidad, haciéndole partícipe de una mentira que solo alguien obsesionado podría creer. Una civilización que no deseaba que desapareciesen sin alcanzar el verdadero destino que les estaba reservado. El Mazoku (del atlante Mazhoq, "emisario") le susurró principios de una ciencia que podía desviar el mismísimo tejido que sustenta la vida en un mundo, para corregir el desequilibrio que habían creado con sus manipulaciones de la naturaleza. Uzbhel quedó deslumbrado ante el torrente de información que fluyó hacia su mente, creyendo comprender el potencial del Flujo de Almas y suponiendo erróneamente que sería posible recuperar la capacidad de procrear de su especie. Con la complicidad de sus "aliados del otro lado" estableció las teorías que se transformaron en los planos para la creación de un artefacto que canalizaría la Bioenergía de Atlantis a fin de restablecer la normalidad al Flujo de Almas, permitiendo a la raza atlante volver a procrear. Solo necesitó algo menos de dos meses para llevarlos a cabo, asistido por aquellos científicos de su confianza que habían escuchado sus palabras.*

*Finalizado por fín el trabajo, cuando puso las fuerzas en funcionamiento, abrió la Puerta; los cielos se tiñeron de sangre, las nubes se arremolinaron sobre Atlantis en una siniestra espiral y, en medio de una cacofonía de luces y sonidos antinaturales, las formas espirituales de miles de Akuma entraron en nuestro mundo, convirtiendo la otrora pacífica civilización en un infierno de caos y muerte. Aterrados, los atlantes contemplaron la llegada del fin del mundo en la grotesca forma del señor Mazoku Morpheus que, con gran regocijo, paladeaba la desesperación y los remordimientos del loco que había rasgado con su ciencia corrupta la barrera entre los mundos, al que había ordenado mantener ileso como siniestra recompensa a sus errados actos. Sin embargo, aquella muestra de crueldad fue la perdición de los Akuma. Uzbhel comprendió su error, y su mente, en lugar de quebrarse, tomó una decisión práctica. Sería el responsable de la destrucción de su raza, pero no de la del mundo. Si habían necesitado su ayuda para entrar, debía*

*ser porque el proceso no operaba en ambos sentidos y, dado el cambio en las condiciones atmosféricas, lumínicas y ambientales, debían de necesitar un tipo de vórtice estable para acceder. Si no fuera así, el propio monstruo que le había engañado habría sido el primero en entrar; esa debía ser la causa de su espera al otro lado. Con deliberada calma, invirtió los controles que limitaban el flujo de Bioenergía, eliminando los mecanismos de seguridad que mantenían estables los cristales acumuladores.*

*Al llegar al último, Uzbhel contempló por vez postrera el infierno que había desatado sobre sus congéneres y dejó caer una lágrima. Una explosión como jamás ha visto nuestro mundo sacudió el continente de Atlantis, arrasándolo todo en una luz blanca que barrió las nubes y levantó olas de varios kilómetros de altura mientras la isla se hundía bajo las aguas, completamente arrasada. Desde la Puerta, Morpheus gritó de frustración al ver la entrada al mundo prometido colapsarse en un Maelstrom al que ni siquiera él podría sobrevivir. Sus esclavos Akuma intentaron huir, siendo exterminados por miles en la radiante deflagración, mientras el Mazoku, en su furia, retorcía la realidad a su alrededor, aniquilando a no pocos de sus servidores. Sus hermanos acudieron, intrigados por el origen de su ira. Al enterarse, rieron al unísono. Una diminuta criatura había hecho fracasar a uno de sus iguales, pero eso haría más dulce la conquista.*

*Como la Puerta había corrompido el Flujo de Almas, su influencia sería más sencilla de ejercer. Además, muchos de sus peones habían entrado en aquel nuevo mundo, donde habitaba una especie aún más incauta y débil. Había empezado a clarear la aurora. No tardaría en amanecer.*

*En cuanto a los atlantes, casi todos perecieron en el hundimiento. Solo la forma astral proyectada por la mente de Uzbhel en el último momento observó en silencio desde el cielo la desaparición de la orgullosa raza. Como último acto de penitencia se quedó allí, esperando el momento en el que, sin un cuerpo al que volver, su energía vital se dispersase, significando la extinción de su pueblo. Varias sombras emergieron de entre las aguas y se reunieron, comunicándose sin palabras, para salir volando en diferentes direcciones. El mal que había entrado en el mundo también había sobrevivido, y el sacrificio de Atlantis había sido en vano. Las horas transcurrieron inexorables y, ya cercano el instante final, un reflejo en el cielo llamó la atención del fantasmagórico científico, como un fulgor plateado de esperanza. El Arkh, un vehículo aéreo pilotado por seis atlantes que se dedicaban a la exploración y la observación de las culturas humanas, había vuelto para descubrir por qué no podían comunicar con la Atlántida y la causa de las lecturas sismográficas que habían recibido. Uzbhel voló hasta ellos utilizando sus exiguas energías y, con sus últimas fuerzas, les trasmitió lo que había ocurrido y cargó sobre sus hombros con una sagrada misión, el legado de una raza extinta: la protección de la raza humana.*

*Y en las profundidades, bajo las heladas aguas, el cuerpo de un joven atlante fue arrastrado por las corrientes hacia el Este"*

***Del cuaderno de Bitácora del Arkh.***

## LOS SEIS GUARDIANES

*"Tras el cataclismo sufrido por la Atlántida, solo seis almas habían escapado al cruel destino de su raza merced a un afortunado viaje de investigación. Seis miembros de una expedición dedicada a estudiar a los seres humanos con la prohibición de interferir en su natural desarrollo, y que se encontraron con una realidad imposible de aceptar. El mundo que conocían había sido destruido, y el causante de ello les cargaba con el legado de intentar salvar a la especie ante la que no deberían manifestarse según los protocolos de sus misiones anteriores. Cualquiera habría sucumbido ante tan funesta situación, pero los tripulantes del Arkh estaban hechos de una materia especial, esa que diferencia a los exploradores y aventureros de los indolentes, sedentarios y de la gente de vida sencilla. Sabían que eran los últimos de su civilización, pero tenían ante sí la obligación de corregir sus errores, de vengar su exterminio y, a la vez, de hacer aquello que habían anhelado siempre que habían observado a la raza humana arrastrarse por el fango de la creación en las primeras etapas de su viaje a la grandeza. Los seis habían constatado que esos salvajes, indómitos e ignorantes, tenían algo imperceptible que hacía que apurasen sus breves vidas de una forma que los civilizados atlantes no podían ni soñar, aferrándose a sus deseos y emociones de una manera que casi siempre acababa por llevarlos al desastre. Si tan solo pudieran encauzar esa energía, esa vitalidad, algún día abarcarían hasta las mismas estrellas del firmamento. Y ahora, tras pagar el mayor precio imaginable, ellos seis podrían ser esa guía.*

*Dedicaron muchos días a trazar un plan, una serie de normas por las que guiarse. Tras muchas deliberaciones, decidieron una línea de acción. Sus estudios sobre los humanos indicaban que estaban empezando a converger en poblaciones cada vez mayores, con lo que la creación de grandes civilizaciones debería ser el siguiente paso lógico, aunque les llevaría siglos. Utilizando sus extensas capacidades de la mente sobre la materia, los atlantes regeneraban sus células, alargando su expectativa de vida hasta varias centurias. Aún más, sabían entrar en un trance cercano a la muerte, una suerte de hibernación autoinducida que elevaba aún más su longevidad. Teniendo todo esto en cuenta, decidieron cuál sería su manera de actuar. Se separarían por parejas,*



*Los Hijos de Horus poseían un aspecto peculiar*

*estableciendo bases en los lugares donde existieran asentamientos humanos. En el caso de que los "seres oscuros" ("Aqhum-ha", en atlante) aparecieran, deberían actuar para frustrar sus planes. Uzbhel les había advertido que necesitarían gran cantidad de energía de origen biológico para abrir la Puerta, por lo que lo más importante sería evitar que lo lograsen. Además, todos ellos seguirían en contacto, reuniéndose en forma astral anualmente para intercambiar información y, en caso de necesitar ayuda, utilizarían sus cristales amplificadores para potenciar sus dotes telepáticas. De esta forma se separaron.*

*Los dos más jóvenes, Orhu y Hathoil, una pareja de enamorados, se dirigieron a la zona del Nilo, donde ya existía una precaria civilización con algunos pequeños núcleos de población. A otros dos atlantes, Ishtaril y Asmas se les asignó la zona de Oriente Medio, donde la civilización mesopotámica estaba transformando ya las aldeas en ciudades.*

*Finalmente, el líder de la expedición, el científico Shaol junto a su aprendiz Dalahel, se dirigió con el Arkh al Tíbet, desde donde vigilarían a los pueblos nómadas de la zona asiática. Todos ellos dedicarían tres cuartas partes del año a hibernar, y el resto a efectuar sus tareas de reconocimiento y vigilancia.*

*Aquellos seis se convertirían en los Guardianes de Terra."*

***Del Cuaderno de Bitácora del Arkh.***

## CRONOLOGÍA

A continuación ofrecemos una enumeración de los hechos que la historia humana oculta, ordenados cronológicamente:

***3270 a.C.*** En su refugio en el Tíbet, Shaol utiliza la tecnología del Arkh para crear una serie de máquinas con las que analizar aquello que Uzbhel había descrito como el Flujo de Almas.

***3238 a.C.*** Shaol hace un terrible descubrimiento. Según sus estudios, cuando alguien moría, su esencia vital volvía al Flujo de Almas que creaba nueva vida a partir de dicha energía. La apertura de la Puerta había causado un leve daño en el Flujo de Almas, la energía metafísico-vital del planeta, que provocaría fallos en su funcionamiento, dando origen a entidades independientes que a su vez podrían devorar otras esencias vitales, hasta colapsar completamente la actividad del Flujo, lo que representaba el fin de la vida en el planeta. Shaol bautiza a estos entes como los espíritus oscuros sin descanso (*"Ayakh-ha-shem"* en atlante). Inmediatamente, comienza a estudiar las energías metafísicas con la ayuda de Dalahel, en busca de una forma de reparar el daño causado.

***3207 a.C.*** Tras décadas de inactividad, los Akuma hacen su primer movimiento, instaurando un culto a Seth (uno de los aspectos de Belphegor) en el Bajo Egipto.

***3202 a.C.*** Los sacerdotes de Seth, todos ellos Akuma, empiezan a extender ideas de guerra y conquista.

***3201 a.C.*** El atlante Orhu aparece en forma astral ante el Rey Escorpión I, Señor del Alto Egipto, el líder guerrero de aquellas tierras. Siendo tomado por un dios, le ordena marchar con su ejército al sur con el fin de destruir los templos de Seth y a sus sacerdotes.

***3199 a.C.*** El culto de Seth es destruido. El Rey pasa a llamarse Faraón (del atlante *"pharon"*, líder) Horus Escorpión I, reclamando ser el receptáculo de la voluntad del dios. Los atlantes Orhu y Hathoil, creyendo que esto facilitará su tarea, se convierten en los consejeros ocultos del gobernante, Horus y su esposa Hathor.

***3173 a.C.*** Orhu empieza a disfrutar de la compañía de los humanos, ocurriendo algo completamente inesperado. Una de las concubinas del Faraón queda encinta, pese a la imposibilidad de engendrar de los atlantes. Al llamar a Shaol, este acude inmediatamente, constatando que pueden tener descendencia con los humanos. La presencia de un nuevo ser divino da origen a la creencia de que existía una raza de dioses en los cielos, sentándose las bases de los panteones politeístas.

***3172 a.C.*** Nace Amset, hijo de Orhu, un niño de profundos ojos azules, cabello castaño claro y piel blanca.

***3091 a.C.*** La cuarta generación de los Hijos de Horus es bastante estable y son criados como guerreros, adoctrinados en el uso de los poderes que les confiere su herencia atlante. En fechas posteriores, los Hijos de Horus comienzan a ser enviados para enfrentarse con los esporádicos Akuma que aparecen en Egipto.

***3088 A.C.*** Ishtaril y Asmas mantienen su vigilancia en Mesopotamia con mínimos incidentes, eliminando a algunos Akuma infiltrados en la sociedad. La destrucción de algunos de los suyos atrae la atención de Moloch sobre la zona.

***3054 a.C.*** Una nueva aparición de los seguidores de Seth, especialmente virulenta en el Bajo Egipto, provoca un sangriento enfrentamiento. Varios Akuma poderosos, al mando de un gran ejército de muertos vivientes provocan una carnicería, ayudados por una turba de fanáticos seguidores de los "dioses" del Inframundo.

***3052 a.C.*** El Faraón Narmer, apoyado por los atlantes y su descendencia mestiza, destruye las fuerzas de los Akuma y unifica todo Egipto, creando la Primera Dinastía. El culto a Seth es prohibido, entrando en una época de paz y prosperidad. "Horus" y su esposa "vuelven a los cielos" por orden de Shaol, que decreta mantener más distancia con los seres humanos, para impedir que los Akuma puedan presentarse como seres divinos a su vez de manera inadvertida.

***2966 a.C.*** Shaol se lleva a los mejores de los Hijos de Horus a su refugio en el Tíbet, ordenando la integración de los restantes con su pueblo.

***2731 a.C.*** Los discípulos de Shaol, precursores de los Onmyoji, son enviados hacia el este con las instrucciones de eliminar a todos los Ayakashi y educar a sus descendientes en su mismo camino.

### LOS HIJOS DE HORUS

Aunque poseedores de poderes casi divinos, los atlantes podían sucumbir a la soledad y la desesperación. Por ello, durante los frecuentes sueños de hibernación de su compañera Hathoil, Orhu empezó a disfrutar de la compañía de los humanos, complacido por la adoración a Horus. Con el paso del tiempo, los numerosos contactos carnales hacen que lo imposible tenga lugar, de modo que Orhu deja encinta a una de las concubinas. Tras constatarlo, Orhu contacta mentalmente a su superior, que viaja hasta Egipto para estudiar el caso. Sus conclusiones son inequívocas: aunque los atlantes no sean capaces de engendrar descendencia entre ellos, al parecer esa imposibilidad no impide que puedan procrear con los humanos. Tras una gestación normal, el bebé tiene un aspecto parecido al de los atlantes, aunque muy pronto se hace patente que algo va mal. La mente del niño apenas puede resistir las energías mentales de su herencia atlante, condenándolo a una existencia atormentada, precisando la continua supervisión y un fuerte condicionamiento por parte de los atlantes. Tras varios años de estudio, Shaol encarga a Orhu y Hathoil la tarea de engendrar un linaje de descendientes de aquel niño, de forma que su herencia atlante se diluya tras cada generación. De esta forma se instaura la casa de los Hijos de Horus, así como la tradición de los faraones y el incesto sagrado.

Con el paso de las generaciones, los Hijos de Horus ven rebajada su herencia atlante, lo que les permite disfrutar de una existencia menos problemática, aunque su poder se vea muy mermado. De esta manera, en la cuarta generación, son capaces de controlar sus dones sin constante supervisión, con lo que Shaol pasa a la siguiente parte de su plan. El líder atlante vuelve a su refugio en el Tíbet, dando instrucciones a Hathoil y Orhu para la conversión de los especímenes en una suerte de élite guerrera.

***2733 a.C.*** El culto a Seth reaparece, comenzando secretamente su expansión.

***2729 a.C.*** Estalla la guerra, provocando la destrucción de varias ciudades. Seth, el primero de los Asura, entra a través de un Pórtico y se encarna en el Faraón Peribsen.

***2724 a.C.*** Seth es derrotado, al coste de la vida de Orhu. La muerte de su compañero afecta profundamente a los atlantes.

### EL PRIMER ASURA

Alejados de nuevo de los humanos, Orhu y Hathoil han relajado su vigilancia, presas del tedio, lo que provoca una crisis para la que no estaban preparados. En secreto, el culto a Seth reaparece, extendiéndose con el sigilo de un áspid y envenenando a los humanos una vez más. Poco a poco, cubriendo su rastro con pequeñas rebeliones contra el Faraón, logran extenderse lo suficiente para desencadenar una guerra, gracias a la cual consiguen provocar la destrucción de varias ciudades. Los seguidores de Seth almacenan las energías suficientes para abrir un Pórtico mediante unos obeliscos cargados de energías arcanas y, con ellas, permiten la entrada desde el Otro Lado de una pesadilla viviente, una parte de la propia esencia de Belphegor, un terrible Asura de inconmensurable poder que posee al faraón Peribsen, declarando ser el mismo Seth, capaz de oscurecer los cielos y llevar con él la oscuridad de la noche eterna.

Los atlantes, sorprendidos por este giro de los acontecimientos, intentan el mismo curso de acción de la última ocasión. "Horus" reaparece nombrando su elegido a Jasejem, poniéndolo al frente de las fuerzas que se opondrán a los demonios. Durante varios años, la guerra se extiende por todo Egipto, provocando incontables muertes. En este tiempo, Seth demuestra ser un oponente formidable, resistiendo el ataque combinado de Hathoil y su compañero, que logran escapar a duras penas con vida, ante lo cual reclaman la ayuda de sus congéneres.

El enfrentamiento final tiene lugar en la ciudad de Nejet. Allí los seis atlantes se enfrentan con Seth, destruyendo su forma física. Por desgracia, un Asura no puede ser destruido tan fácilmente, de tal suerte que su forma espiritual sale de su cuerpo y entra en el de Orhu, poseyéndolo. Todo habría acabado de no ser por

las investigaciones de Shaol que, con acertada frialdad, ordena a sus compatriotas que usen sus poderes telepáticos para fortalecer la resistencia de Orhu, mientras él ejecuta un complejo ritual por el que sella al señor demoníaco en el cuerpo que habitaba, encerrándolo en un sarcófago de piedra construido con sus poderes sobrenaturales, que más tarde sería ocultado en una cripta secreta bajo el desierto que, hasta la actualidad, no ha sido localizada.

Con la caída de uno de sus miembros, los cinco supervivientes recibieron un duro golpe. Aunque cada uno fue afectado de una manera diferente, a Shaol le puso en una tesitura extrema, pues el enfrentamiento con el Asura Seth le había mostrado la verdadera dimensión de la amenaza a la que se enfrentaba el mundo. Sus investigaciones del Kidou habían salvado la situación por aquella vez, pero si la siguiente no podía intervenir, la derrota estaba garantizada. Así pues, decidió intentar rehacer la tecnología de reproducción atlante.

De regreso en su base, Shaol continúa con el estudio de las leyes metafísicas, descubriendo unas entidades o fuerzas icónicas elementales que pueden ser canalizadas mediante la utilización de la energía vital de un individuo, proceso al que llama Kidou (*del atlante "Qi doh"*, senda del aprendizaje). Entre las diferentes aplicaciones descubiertas, encuentra una manera de establecer patrones energéticos que rechacen las formas espirituales de Akuma y Ayakashi. Satisfecho con este hallazgo, altera sus planes originales, trayendo al Tíbet a los más estables de entre los Hijos de Horus, ordenando a sus subordinados que permitieran que los restantes se mezclasen con su pueblo. Tras esto, Shaol y Dalahel se dedican a continuar con sus preparativos, llevando a algunos niños nómadas al lugar y adoctrinándolos en el dominio del cuerpo y la mente.

Shaol dedica buena parte de su tiempo a desarrollar nuevas formas de control metafísico mientras Dalahel instruye a cada generación de acólitos. Por desgracia, esta frenética actividad se cobra su tributo y el tiempo hace estragos lentamente sobre ambos atlantes: el discípulo entra en su edad madura y el maestro en su senectud. Dos siglos después, la parte final del plan de Shaol se pone en marcha, enviando a sus acólitos (llamados *Seguidores de Shaol*) hacia el este, donde había constatado que abundaban más las presencias de espíritus sin descanso, con instrucciones de eliminar a todos los Ayakashi. Además, deberán perpetuar su hermandad, iniciando a sus descendientes en el deber sagrado que recayó sobre ellos y que deberían perpetuar incluso después de la desaparición de los atlantes.

Con el tiempo, estos cazadores errantes se convertirían en la Orden de los Onmyoji.

***2700 a.C – 2400 a.C.*** Diversos enfrentamientos con grupúsculos de Akuma, principalmente en Oriente Medio y Egipto. Ishtaril y Asmas, bajo las identidades de Ishtar y Shamash, diosa guerrera y señor de la justicia y el Sol respectivamente, mantienen bajo control la zona instruyendo a los seguidores de sus cultos en la detección y destrucción de los demonios. Nergal es incapaz de organizar en la zona una fuerza suficientemente poderosa como para ejecutar un plan mínimamente ambicioso. Durante este tiempo, Shaol instruye a sus compañeros en las artes del Kidou y diseña una red de comunicación de los Seguidores de Shaol, ordenando la construcción de plazas fuertes donde entrenar a mayor cantidad de los suyos, pues el supervisar los asentamientos cada vez más numerosos era complicado. La historia de este periodo es bastante confusa, debido a los fuertes enfrentamientos y las continuas incursiones.

***2357 a.C.*** Tras siglos de paz relativa, los acadios, bajo el mando de Sargón, atacan y conquistan las ciudades sumerias una tras otra, hasta crear un imperio que llega desde las parte más oriental de Anatolia hasta el Mediterráneo. Mientras Ishtaril y Asmas se afanan en buscar a los discípulos de Nergal que puedan aprovechar este gran cambio. Iblis, la hermana de Nergal, que con el nombre de Ereshkigal había fundado un culto secreto, ordena hostigar a los seguidores de su hermano para impedirles formar una verdadera organización y mantener a los atlantes expectantes.

***2355 a.C.*** Como había planeado su hermana, Nergal responde de forma agresiva, aunque su carácter orgulloso, y a la vez cauto, hace que las hostilidades desemboquen en un continuo conflicto de guerrillas que durará décadas.

***2112 a.C.*** Los sumerios reconquistan toda la zona, logrando el renacimiento del Sumeria, pero pronto empieza a decaer con la aparición de los semitas y amoritas, que saquean la zona un siglo después.

***2100 a.C.*** Aparece la civilización china. La previsión de Shaol logrará evitar la aparición de problemas en esta zona durante más de un milenio. Los Discípulos de Shaol (o *Shaolin*, como ellos mismos se llamaban) influirán en la cultura popular y se ocuparán de eliminar a todo Akuma que ose exponerse lo más mínimo. Ante cualquier señal, sus correligionarios más cercanos cazarán al demonio sin correr riesgos. Gracias a esto, cuando los asentamientos se convierten en ciudades y aparecen las primeras dinastías, todo continúa bajo control.

***2020 a.C.*** El imperio sumerio se disgrega y reaparecen multitud de pequeños estados, entre los que destacan Babilonia y Asiria, infiltradas por Iblis bajo la identidad de Ereshkigal. En las sombras, los siervos de Ereshkigal cumplen con su cometido, controlando posiciones clave.

***2000 A.C.-1800 a.C.*** Tras muchos experimentos infructuosos para lograr replicar la tecnología de reproducción de su especie, Shaol es consciente de que sus conocimientos no son suficientes. Ante el envejecimiento de los suyos y la relativa calma de los últimos siete siglos, ordena incrementar la duración de los trances de hibernación, quedando uno solo de ellos despierto cada vez, aumentando al máximo sus expectativas vitales. Así pues, solo uno de ellos vigilaría a partir de entonces cuatro meses al año durante períodos de un siglo, utilizando el Arkh para viajar rápidamente de un lugar a otro y detectar la presencia de cultos o agrupaciones de Akuma. Los descendientes de los Seguidores de Shaol son encargados de controlar las apariciones tanto de Akuma como de Ayakashi. Cabe señalar que el continuo uso del vehículo dio origen a la aparición de leyendas sobre dragones y otros seres fantásticos que rápidamente fueron añadidos a la cultura popular. Durante este periodo hay una cierta paz, llegando Asiria a convertirse en Imperio hacia el 1800 a.C.

***1782 a.C.*** Los siervos de Ereshkigal, advirtiendo la falta de una guía adecuada por parte de sus oponentes, provocan la ascensión al trono de Hammurabi y le señalan la debilidad de los asirios y los territorios circundantes, todos gobernados por reyes ancianos. Tras 31 años, conquista el territorio asirio.

***1757 a.C.*** Comienza la construcción de la Torre de Babel.

## LA TORRE DE BABEL

Tras siglos de preparación, el plan de Iblis/Ereshkigal se pone en marcha. Sin saberlo, su hermano Nergal había servido como carnaza con la que mantener la atención de sus enemigos lejos de sus infiltrados, muchos de ellos adoradores humanos imposibles de detectar. La llave de sus maquinaciones es la coronación de Hammurabi. Con la ayuda de los Akuma, este joven y ambicioso rey conquista todos los territorios circundantes, haciendo caer al poderoso Imperio Asirio en tan solo 31 años. Quizás los atlantes podrían haber hecho algo, pero desafortunadamente Hathoil descuida sus deberes, obsesionada con la comprensión del Kidou creado por Shaol, buscando una fórmula para salvar a su amado Orhu de su tumba en el desierto, ignorando las señales que podrían haber mostrado la presencia de sus enemigos.

Influido por la Mazoku, Hammurabi ordena construir canales, palacios y templos, haciendo emerger un nuevo y poderoso dios, Marduk. La prosperidad de los avances traídos por el rey hacen que el nuevo dios sea aceptado rápidamente y en la propia Babilonia se construye el mayor santuario jamás proyectado: el Etemenanki, el templo de la creación del cielo y la tierra, un gigantesco zigurat de 7 pisos de altura, cada uno de un color diferente, con una altura de 100 metros (la equivalencia a un edificio de 35 pisos), algo de una magnificencia jamás vista en la época. Decenas de miles de esclavos participan en su construcción, desde el principio del reinado de Hammurabi, muriendo muchos entre sus muros a causa de accidentes provocados para absorber sus esencias vitales en las mismas piedras de la torre. Como complemento, la religión babilónica, influida por Ereshkigal, estaba llena de demonios y

seres del caos que descendían de un monstruo-diosa primordial llamada Tiamat, provocando la creencia de que había que vivir al máximo, pues en cualquier momento podía llegar la muerte. Precisamente por eso, la sociedad de Babilonia es extremadamente permisiva en cuanto a prácticas y conoce pocos tabúes, con lo que sus Akuma pudieron reproducirse sin levantar sospechas antes las muertes y desapariciones que causaban, que se confunden con las causadas por los propios seres humanos.

Con el paso del tiempo, la Torre acumula las energías vitales de aquellos que mueren en su proximidad pero, en este caso, no se invoca a un Asura. Esta vez el plan es mucho más ambicioso. Solo quedará esperar hasta disponer de las fuerzas vitales suficientes para abrir la Puerta, esta vez de forma definitiva, algo que tardará siglos, pero ¿qué es el tiempo para los inmortales Mazoku?

***1447 a.C.*** Expansión de la civilización micénica. Morpheus extiende sus hilos en esta zona mediante uno de sus servidores más poderosos, Hades, uno de los Akuma originales que escapó al holocausto de la Atlántida.

***1380 a.C.*** Los planes de Morpheus avanzan. Sus sirvientes conceden diversos dones a los humanos a través de pactos, lo que provoca la actuación de los Seguidores de Shaol, creando la época más extraña de la historia de la Humanidad, un período en el que los Akuma y sus enemigos pelean abiertamente, dando origen a las más pintorescas leyendas sobre dioses, semidioses, monstruos y héroes.

***1166 a.C.*** Tras siglos de manipulaciones, el plan de Morpheus converge en un poderoso enfrentamiento, cuyas bajas habrán de ser utilizadas para el acceso de un Asura, con el que extender el caos controlado de toda Grecia a los reinos circundantes y, finalmente, a toda Asia y Europa. En la ciudad de Ilión, conocida también como Troya, humanos, héroes y "dioses" se enfrentan, pero la inexpugnable ciudad cae debido a la astucia de Odiseo antes de que el Pórtico pueda obtener la cantidad suficiente de energías vitales para ser abierto. Los Seguidores de Shaol empiezan a introducir a los hijos de reyes en sus tradiciones, dando origen a muchos héroes, siendo siglos después el mayor de todos Alejandro de Macedonia.

***1097 a.C.*** La Mazoku Izanami, tras diversos fiascos causados por la intervención de los Seguidores de Shaol, percibe el desarrollo de la veneración por los ancestros en la civilización china, influida por la aparición de los Ayakashi. Tomando la identidad de Yami, la señora de los muertos, crea la Secta del Loto Rojo.

***1096 a.C.*** Docenas de niños son secuestrados y llevados al cubil del Loto Rojo, donde son entrenados en las artes del Madou y la magia de sangre.

***1071 a.C.*** Los Diez Reyes de Yama, supremos sacerdotes del Loto Rojo, completan su aprendizaje. Docenas de sectarios del Loto Rojo lo hacen con ellos. Comienzan a aparecer los adivinos, que pronto adquieren notoriedad entre los nobles de la dinastía Shang.

***1046 a.C.*** Caída de la dinastía Shang. Aparece la dinastía Zhou, que gobierna durante ocho siglos con una fuerte presencia de consejeros y adivinos.

***705 a.C.*** En Babilonia, Amesh, uno de los Seguidores de Shaol, descubre el plan que encierra la Torre de Babel. Descubierto, atrapado y transformado en Akuma, logra escapar conteniendo al demonio, sellándolo con su alma y su voluntad.

***691 a.C.*** Amesh, con la ayuda de Amas, Hathoil y Dalahel, usan el Arkh para efectuar una incursión en Babilonia. Logran robar dos de las piedras de poder que almacenaban las esencias vitales robadas por los Akuma.

***689. a.C.*** Tras una serie de cruentas batallas, la ciudad de Babilonia es arrasada, la Torre de Babel destruida y sus habitantes exterminados o esclavizados. Los Akuma intentan abrir la Puerta mediante su autosacrificio, resultando insuficientes las energías reunidas. En el proceso, las mentes de Hathoil y Asmas son destruidas.

## LA DESTRUCCIÓN DE BABEL

Bajo la influencia de los Akuma, toda la zona de Oriente Medio se convierte en un avispero. Según pasan los siglos, una sucesión de guerras enfrentan reino contra reino, impidiendo mantener la estabilidad, pero asegurando la permanencia de Babel y su Torre, dando igual quien gobernase la ciudad. Además, las matanzas y las guerras ofrecen un incesante caudal de almas para almacenar.

La casualidad quiere que en el 705 a.C. un viajero, uno de los Seguidores de Shaol, llegue a la ciudad sin ser detectado. Este vagabundo, llamado Amesh, no se deja engañar por las costumbres y la mezcolanza de culturas que habían confluido en la ciudad de Babilonia y, como tantos otros antes que él, es sorprendido por algunos de los numerosos Akuma que habitaban en la Torre. Sin darle la menor oportunidad, es reducido e infectado, siendo transformado en uno de ellos, un nuevo demonio para obtener energías para la Puerta. Por desgracia para ellos, Amesh no era un simple guerrero nómada, sino que se había enfrentado a decenas de Akuma y su espíritu no conocía el miedo, ni el odio, ni las emociones destructivas que usaban los demonios para fortalecer sus embriones en aquellos infectados con su progenie. Haciendo acopio de su inabarcable fuerza de voluntad, Amesh sella al monstruoso embrión en el interior de su cuerpo, impidiéndole devorar su alma inmortal. Al hacerlo, descubre que es capaz de usar los poderes de la criatura, aunque su cuerpo se transforme y se inunde de sentimientos negativos con los que el Akuma intenta liberarse, aunque de forma infructuosa. Gracias a este hecho, Amesh descubre la extensión del peligro al que se enfrenta el mundo.

Sorprendido por la magnitud y avance de los planes de los Akuma, pues cuatro de las cinco piedras de poder ya hervían de energías primordiales, huye de la ciudad, enviando mensajes mediante Kidou a todos sus correligionarios y apremiándoles a acudir a Assur, la capital de Asiria, el principal enemigo de Babilonia, aun a sabiendas de que los Akuma controlan todos los reinos cercanos y que Marduk cuenta con no pocos adoradores en Asiria, aunque sobrepasados por los de Ishtar y Shamash. Así, un grupo de treinta y tres de estos guerreros se reúnen con Amesh, que no había permanecido ocioso y había contactado a su vez con los sacerdotes de Ishtar, logrando de esta forma que uno de los atlantes, Asmas, se reuniera con ellos.

Ante la gravedad del asunto, los reunidos deciden que la Torre debe ser destruida de inmediato, pero no sin antes establecer una forma de destruir el culto a Marduk, la serpiente que habita en el seno de Asiria. El rey Senaquerib recibe la visita de "la diosa Ishtar", que lo lleva "en sueños" al templo asirio de Marduk en el momento en que es asaltado por Amesh y los suyos, permitiéndole mostrárle en forma astral las monstruosidades que lo habitaban. El rey queda tan impresionado que de inmediato ordena que sus ejércitos se preparen para la batalla y declara proscrito el culto a Marduk. Los babilonios, por su parte, usan el oro de los templos de Marduk para financiar una coalición con el imperio elamita y Egipto, obligándole a dividir sus fuerzas y haciéndole perder un tiempo precioso. Cuando por fin entran en Babilonia, su rey, así como las piedras de poder, han desaparecido.

Durante los siguientes años, los ejércitos asirios se enfrentan a los egipcios y a los elamitas, así como a una serie de revueltas en toda la zona sur del Imperio, hasta que finalmente en el 691 a.C. el rey Musezibmarduk, habiendo recuperado Babilonia, utiliza las riquezas restantes de los templos de Marduk para coaligar a todos los pueblos nómadas y a los elamitas para destruir a los asirios, esclavizar a los supervivientes y sacrificarlos para completar la quinta piedra de poder. La batalla que tiene lugar es una masacre espantosa y, aunque los asirios se alcen con la victoria, el número de bajas es tal que no les permite avanzar hasta Babilonia.

Ante lo desesperado de la situación, Asmas decide despertar a Dalahel y a Hathoil para preparar un plan de acción. Acuerdan que la respuesta debe ser expeditiva, así que los tres, acompañados de Amesh y los dieciocho Shaolin supervivientes, se dirigen con el Arkh a Babilonia para entrar en el templo amparados por la oscuridad de la noche. Solo Amesh y los atlantes consiguen salir con vida, pero logran su objetivo: el robo de dos de las piedras de poder, unas estelas de mármol negro de cinco metros de altura que cargan en el Arkh gracias a los poderes kinéticos de los atlantes, huyendo a duras penas y dejando atrás otras dos. Siendo conscientes

de que aquel curso de acción no funcionará de nuevo, reorganizan los ejércitos asirios para prepararlos para la batalla final.

Los Akuma babilónicos deciden incrementar su actividad, comenzando a sacrificar humanos a Marduk, pues saben que su tiempo se limitará a pocos años, puesto que los asirios necesitaran un gran ejército para oponerse a las tropas de Babilonia y Elam. Catorce meses más tarde, el rey de Elam sufre una "oportuna parálisis" causada por Hathoil. Sin un caudillo, los elamitas no reaccionan cuando las tropas de Senaquerib marchan sobre Babilonia. Viendo perdida su causa, los sacerdotes lanzan una serie de hechizos sobre la ciudad para que los muertos se alcen allí donde caigan y así den más tiempo a sus amos para realizar sacrificios en masa. Los desesperados ciudadanos de Babilonia acuden a la Torre para solicitar el auxilio de Marduk, ofreciendo sus vidas aterrorizados por el avance implacable de los asirios. Por desgracia para ellos, no resulta suficiente. Aunque la sangre humana corre entre las mismas piedras que dan forma a la Torre, el tiempo avanza en contra y Babilonia cae ante el ejército invasor.

Como último recurso, los Akuma se inmolan, intentando sumar sus energías en un infructuoso intento de abrir la Puerta. Pese a no lograrlo, provocan una fuerte alteración de la realidad que destroza las mentes de todos los presentes en la torre, incluyendo a los atlantes. Solo Dalahel, a duras penas, y Amesh merced a su transformación parcial en Akuma, sobreviven a la experiencia. Sus habitantes serán masacrados y esclavizados, los templos destruidos, las estatuas de los dioses destrozadas, el palacio y los templos arrasados y sus escombros arrojados al río. La tierra de sus calles será arrojada al Éufrates para purificarla y, finalmente, el mismo emplazamiento de la ciudad quedará sumergido bajo las aguas. El culto de Marduk será declarado proscrito y la Torre de Babel quemada hasta los cimientos con todos sus adoradores dentro. Todo esto se considerará necesario para evitar que la infección que corrompió la sociedad babilónica se extienda.

Dalahel queda muy intrigado por lo ocurrido a Amesh, llevándoselo al Refugio del Tíbet para investigarlo.

***484 a.C.*** Jerjes, rey de Persia, provoca la desaparición del reino de Babilonia, nombrándose Rey de Reyes. Apoyado por los Inmortales, un grupo de seguidores de Moloch (bajo la identidad de Angra Mainyu el Oscuro) que conforman la élite de su ejército, avanza imparable y su nombre pronto es temido y respetado como el de un poderoso conquistador. El Mazoku, el menos dado a las intrigas de todos, aspiraba a crear un Imperio lo suficientemente fuerte como para poder arrojar a naciones enteras a piras funerarias y así abrir la puerta.

***480 a.C.*** Tiene lugar la Batalla de las Termópilas, en la que las tropas de Jerjes se enfrentan a trecientos Seguidores de Shaol enviados desde Esparta que, junto con poco más de un millar de aliados, se opone a sus ejércitos. Aunque no tuvieran posibilidad de vencer a un contingente de más dedoscientos mil hombres, logran su objetivo: la destrucción de la unidad de los Inmortales y la eliminación de los consejeros Akuma del rey Jerjes. De esta forma, purgada la influencia del Mazoku, el rey persa queda fuera del alcance de Moloch.

***403 a.C.*** Comienza el período de los Reinos Combatientes, que sume a China en una guerra interminable.

***221 a.C.*** Qin Shi Huang, señor del Reino de Qin, unifica el Imperio Chino. Bajo la influencia de su consejero, Lu Buwei, aborda una serie de proyectos dirigidos a completar el plan maestro de los Diez Reyes de Yama.

***210 a.C.*** Al Emperador le es administrado un misterioso brebaje para concederle la vida eterna, que resulta ser un medio para convertir su cuerpo en el receptáculo de la líder del Loto Rojo; pero es descubierto por uno de sus generales. Los Shaolin acaban con él. El Loto Rojo decide posponer sus planes. Tras la muerte del Emperador, China entra en una serie de períodos de disgregación, luchas internas y reunificaciones, con rebeliones esporádicas que continúan siendo aprovechadas por los seguidores del Loto Rojo para seguir con sus planes.

## LOS ADORADORES DEL LOTO ROJO

Gracias a la influencia de los Seguidores de Shaol, Asia se mantuvo a salvo de las manipulaciones de los Akuma. No fue hasta el siglo X a.C. cuando se plantó la semilla del mayor desastre que vivió China. Debido a la imposibilidad de infiltrar a sus servidores entre los humanos, los Mazoku ignoran esta área y solo uno de ellos, Izanami, decide centrar sus esfuerzos en ella. La razón no es otra que el haber percibido el daño en el Flujo de Almas que provocaba la aparición de los Ayakashi y que había generado el desarrollo de la veneración por los ancestros.

Tras dedicar varios siglos a conseguir que sus Mahou-Tsukai desarrollasen habilidades hechiceras de fácil uso para sus acólitos humanos, les ordena secuestrar a una serie de niños y llevarlos hasta una lejana montaña donde adoctrinarlos para convertirse en los Diez Reyes de Yama, señores del Di Yu, el Infierno Chino. La líder de los Akuma que servían a Izanagi, elige la identidad de Yami, la señora de los muertos, tomando como símbolo el loto rojo. Esta es la primera secta Akuma creada en nuestro mundo, los Adoradores del Loto Rojo, sus primeros servidores humanos, portavoces de la voluntad del Inframundo, con vastos poderes mágicos a su disposición. Yami, consciente de que el secreto es importante, pues es astuta y sabia, sabe que su primer movimiento debe efectuarse con exquisita delicadeza. Así pues, ordena mantener un absoluto secreto sobre las acciones de cada miembro de la secta.

El plan se pone en marcha. Los últimos reyes de la dinastía Shang reciben la visita de adivinos, miembros del Loto Rojo que, gracias a sus augurios, van ganando influencia y aconsejando la instauración de sacrificios humanos a los dioses, creando supersticiones como la de enterrar a los esclavos en las tumbas de la realeza y la nobleza. Al no descubrir a ningún Akuma involucrado, los Shaolin se mantienen al margen. Los sabios videntes se acercan a ellos, proporcionándoles ayuda para localizar a los Ayakashi que siguen apareciendo de manera incesante. Esto hace que los Seguidores de Shaol los tomen por el germen de una futura orden similar a la suya, beneficiosa para la Humanidad. Con el paso de las generaciones, la crueldad de los reyes Shang va en aumento, alimentando el descontento entre los esclavos, hasta que finalmente explota una gran revuelta y el rey de una ciudad independiente dirige a su ejército hacia la capital y asesina al último rey de la dinastía Shang, Di Xin, fundando la dinastía Zhou. Los seguidores de Yami, habiendo previsto todo esto, conservan su anonimato y trasladan una gran cantidad de energías vitales en pequeñas piedras-alma al refugio secreto de la secta.

La dinastía Zhou, gobierna durante ocho siglos, propiciando una época de gran esplendor cultural. Los reyes Zhou siguen siendo aconsejados por adivinos y filósofos, aceptados culturalmente, que les sugieren delegar su poder en gobernadores locales, lo cual va debilitando su control y permite el desarrollo de la corrupción y los abusos de poder entre los funcionarios. Los adoradores del Loto Rojo lo aprovechan para seguir obteniendo pequeñas cantidades de energías vitales a través de diversas revueltas y ejecuciones de bandas de criminales. Esto desemboca en la caída de la dinastía.

En aquel tiempo, China está dividida en siete reinos y entra en una guerra por el control, muy fructífera para el Loto Rojo, que continúa extendiendo su influencia, hasta que el Primer Emperador, Qin Shi Huang, unifica todos los reinos en un solo imperio, instaurando la dinastía Qin. Aconsejado por Lu Buwei, miembro prominente del Loto Rojo, el Primer Emperador construye la Gran Muralla, al coste de incontables vidas cuyas almas atesorarían los sectarios, así como multitud de palacios para convertir a sus enemigos en cortesanos. Cuando en el 210 a.C., obsesionado con alcanzar la vida eterna, sale en busca de las legendarias Islas de los Inmortales, bebe un misterioso brebaje que se dice que le ocasiona la muerte. Realmente es poseído por Yami, y uno de sus generales de confianza, un miembro de los Shaolin, lo descubre y acaba con él en una emboscada antes de que sea capaz de ejecutar el plan que tiene en mente. Los adoradores del Loto Rojo prefieren no exponerse, haciendo que algunos de sus infiltrados señalen a algunas cabezas de turco. El cuerpo del Primer Emperador es enterrado en una tumba protegida por siete mil soldados de terracota que había ordenado construir. Su propósito, aún hoy en día, no ha sido descubierto.

***37 a.C.*** Octavio Augusto se convierte en emperador de Roma, a la que lleva a su máximo esplendor. Los Shaolin mantienen una vigilancia continua sobre el emperador y sus allegados.

***167 d.C.*** El Imperio Romano se enfrenta en Siria a los persas. Un grupo de adoradores de Moloch infecta a algunos de los soldados con una terrible enfermedad.

***168 d.C.*** Una plaga de peste se extiende por el Imperio Romano, provocando hasta 2.000 muertes diarias. Se cree que Ishtaril interviene debido al peligro extremo que representa su extensión, pero los registros no reflejan ni los medios que emplea para detener la pandemia ni su paradero al acabar la misma.

***313 d.C.*** El Edicto de Milán abre la expansión de la Iglesia.

***530 d.C.*** Los Akuma se infiltran en la Iglesia Católica, nombrando como Papa a Dióscuro. Los Discípulos de Shaol actúan, exponiendo a los demonios e influyendo así en la doctrina futura.

***532 d.C.*** Bonifacio II crea la Ordo Exorcista.

***737 d.C.*** El sexto emperador, Xuang Zong, convierte en su primera concubina a Kwei Fei, uno de los Diez Reyes de Yama.

***744 d.C.*** Aumenta la actividad de los Ayakashi en todo Oriente.

***755 d.C.*** Empiezan a aparecer poderosos Ayakashi de forma simultánea en diversas zonas de Asia. Los Shaolin se encuentran desbordados por el poder de estas criaturas.

***756 d.C.*** El emperador es poseído por un Asura, convirtiéndose en el Emperador Demonio. Comienza un período de terror y caos.

***762 d.C.*** Los Shaolin, incapaces de detener al Emperador Demonio, contactan con Shaol. Este descubre su vulnerabilidad a la plata y forja un clavo capaz de contener las energías del Asura en su interior.

***763 d.C.*** El Emperador Demonio es destruido y su esencia contenida en el clavo cuyo paradero se desconoce actualmente. Kwei Fei utiliza una bandada de gorriones para seguir a Shaol, extenuado tras el exorcismo. El refugio del Tíbet es destruido junto con la totalidad de sus ocupantes, incluyendo a Shaol y Dalahel.

***768 d.C.*** El Loto Rojo es exterminado por los Shaolin. Inicio de las tradiciones del Onmyodo.

***942 d.C.*** Un joven Abe no Seimei aparece en escena.

***1005 d.C.*** Tras dedicar décadas a fortalecer la Orden de los Onmyoji, Abe no Seimei desaparece del Templo Hohuseri durante una noche de luna nueva.

***1095 d.C.*** Urbano II al grito de *"¡Deus vult!"* (Dios lo quiere) declara la primera Cruzada, haciendo uso de la Ordo Exorcista como parte de las tropas de élite de la cristiandad.

***1110 d.C.*** Los Onmyoji renuncian a seguir colaborando con la Ordo Exorcista a causa de la participación de la Ordo en las Cruzadas. Como respuesta, muchos de ellos son encarcelados y torturados. La Orden Onmyoji deja Europa en manos de la Iglesia y sus fanáticos.

***1187 d.C.*** Saladino toma Jerusalém apoyado por los Jinni, una escisión de los Onmyoji que habitaban en los territorios del Islam. Las pérdidas son tales que la Ordo renuncia a apoyar cualquier cruzada posterior.



## EL EMPERADOR DEMONIO

Ya en nuestra era, Xuang Zong, el sexto emperador de la dinastía Tang, demuestra ser un hombre inteligente bajo cuyo reinado China alcanza una enorme prosperidad y esplendor cultural gracias a una serie de reformas fiscales y burocráticas que mejoran los censos de población, con lo que se modernizan el transporte y las fuerzas militares. En el año 737, el Emperador conoce a la princesa Yang Kwei Fei, una de las cuatro bellezas de la antigua China, a la que hace su primera concubina, sin saber que es en realidad uno de los Diez Reyes de Yama. El Emperador es manipulado cuidadosamente ante las mismas narices de los Shaolin, distraídos por la aparición de poderosos Ayakashi en diversas partes de China, alimentados con las energías vitales robadas hasta hacerles alcanzar la condición de Shinigami, los más temibles de entre los espíritus sin descanso. Aprovechando el caos generado por estas criaturas, el Loto Rojo actúa, dando lugar a uno de los episodios más terribles ocurridos en Asia: la posesión de Xuang Zong por un Asura, cuyo Pórtico es abierto con las energías robadas a lo largo de los siglos. Antes de que los Shaolin se den cuenta de su presencia, el Emperador Demonio desencadena su poder, provocando una gran masacre en la capital y, tras levantar un ejército de muertos vivientes, comienza un periplo de terror a través de las provincias mientras contiene las energías en su interior.

Para detenerlo, los Shaolin deciden reunirse y pedir auxilio al ya anciano Dalahel, el único de los atlantes que podía acudir en su ayuda. Tras varias escaramuzas, logran descubrir la vulnerabilidad del Emperador Demonio a la plata y, tras organizar la resistencia que da lugar a la rebelión de An Lushan, hacen uso de un clavo de plata encantado mediante un poderoso ritual de Kidou que Shaol creó para encerrar al espíritu del Asura. Por desgracia, durante la batalla final, la emperatriz Yang Kwei Fei presencia el ritual y astutamente se retira, tomando el control de una bandada de gorriones. Dalahel, agotado, ordena a los Shaolin las exequias del cuerpo del Emperador y se retira al refugio del Tíbet, sin descubrir que la malvada concubina sigue sus pasos. En cuanto esta descubre el emplazamiento, decide desencadenar su terrible venganza sobre el destructor de sus planes. Convocando a los Diez Reyes de Yama y a los supervivientes de la Secta del Loto Rojo, encabeza un ataque sorpresa en el que utiliza todos los maleficios a su disposición, así como los restos de almas robadas. El monasterio es destruido, Shaol y Dalahel resultan asesinados y todos los guardianes, sacrificados. Aun así, el coste para el Loto Rojo es altísimo, pues solo tres de los Reyes de Yama sobreviven. El Emperador Demonio es enterrado en secreto en una tumba creada para tal fin en las montañas de Huangshan, bajo la ladera Este del Pico Celestial, en la provincia de Anhui. Cuando los Shaolin son informados por el único superviviente, Amesh el Transformado, de lo sucedido en su monasterio, comprenden que son los únicos guardianes del mundo y que su organización debe de cambiar. Tras descubrir la identidad de los responsables, la secta del Loto Rojo es perseguida y sus seguidores exterminados. Incluso los adivinos farsantes son eliminados, para asegurar la desaparición de los sectarios. A partir de ese momento, toman el lugar de los sabios consejeros, creando una serie de reglas para detectar a los farsantes. Es el inicio de las tradiciones del Onmyodo.

***1231 d.C.*** Gregorio IX funda la Inquisición Pontificia para establecer un control férreo sobre su rebaño y reducir el poder de la Sombra del Pescador.

***1378 d.C.*** Cisma de Oriente. La Ordo Exorcista y la Iglesia se dividen.

***1404 d.C.*** Helmut Heiligkreutz inicia la creación de Sephirot.

***1421 d.C.*** Empieza a popularizarse la figura de las brujas y hechiceros. Primeros procesos eclesiásticos contra los adoradores del demonio.

***1492 d.C.*** Cristóbal Colón descubre América. La Ordo Exorcista llega al nuevo mundo.

*Ilustrado por © Coferosa*

## EL CICLO DEL QUINTO SOL

Cuando la Ordo Exorcista llegó a América, durante el siglo XVI, se encontró con diversas culturas que efectuaban sacrificios humanos. Los más importantes eran los mexicas, también conocidos como los aztecas, que adoraban a Tezcatlipoca, uno de los aspectos de Belphegor. Su religión, influida por el Mazoku, estaba basada en la realidad de los Akuma. Los mexicas creían estar en la Era del Quinto Sol (*Nahui Hollín*) y que cada 52 años se repetía un ciclo que, al finalizar, haría que el astro rey se extinguiera, quedando el mundo de los hombres bajo el dominio de los seres oscuros de la noche. Para evitar el Armagedón, era necesario efectuar sacrificios de sangre y corazones humanos que alimentarían el movimiento del Sol durante otros 52 años.

Sin saberlo, los sacerdotes estaban acumulando almas para Belphegor, que a lo largo de los siglos había amasado de manera lenta pero incesante energías a través de los sacrificios de otras culturas, como los mayas, de tal forma que, a la llegada de los Exorcistas junto a los conquistadores, la apertura de la Puerta ya solo requería algunos cientos de miles de almas más. Por desgracia para él, tras siglos de vida fácil, sus servidores Akuma se habían vuelto demasiado cómodos para resultar un desafío para los poderosos Exorcistas vaticanos y las armas europeas. Además, el destino conspiró contra el Mazoku, en la forma de una serie de plagas causadas por enfermedades traídas por los conquistadores que diezmaron a los indígenas, permitiendo la victoria de los conquistadores, la erradicación de los sacrificios y la destrucción de las Runenstein.

***1522.*** La Inquisición, infiltrada por agentes de los Akuma, comienza la caza de brujas. Los fanáticos son utilizados para eliminar entre otros a los Onmyoji que aún se movían por Europa, entorpeciendo además la actividad de los Exorcistas.

***1571.*** Oda Nobunaga incendia el Monte Hiei, destruyendo el Enryaku-ji, principal templo Onmyoji de Japón.

***1582.*** Nobunaga es asesinado, acabando con su ambición.

***1600.*** Batalla de Sekigahara. Tokugawa extermina las fuerzas de Jigoku, que tardarán siglos en recuperarse. Fundación de Shinsengumi.

***1666.*** La Iglesia se encuentra en su peor momento. Infiltrada por los Akuma a través del fanatismo y la Inquisición, incluso la Ordo Exorcista y el Colegio Cardenalicio son simples peones en manos de Belphegor. Se abre un Pórtico y un nuevo Asura entra en nuestro mundo: el Cardenal Negro.

***1667.*** Los doce Exorcistas más poderosos y de mayor rectitud son contactados por los Kajiya. Meses más tarde, todos los Cardenales, Exorcistas y miembros de la curia tras el complot son exterminados. Tras un breve enfrentamiento, el Cardenal Negro es destruido. Solo siete de los doce sobreviven.

***1668.*** La Ordo es reconstruida y el Pugnum Invictum es creado para mantener la vigilancia en el seno de la Iglesia. La Inquisición ve recortados sus poderes, aunque tardará algunos años en desaparecer.

***1853.*** Inicio del periodo Bakumatsu en Japón. Jigoku, todavía diezmado, comienza una revuelta política encaminada a debilitar a los Shinsengumi con la finalidad de minimizar su influencia y lograr el resurgir de sus fuerzas.

***1867 d.C.*** El clan Mangetsu despierta a Kikatsu, un monstruo que asesinará a cientos de Shinsengumi.

***1868 d.C.*** Tiene lugar la Restauración Meiji. Japón se moderniza, desechando las tradiciones que habían mantenido a salvo al país.

***1869 d.C.*** A todos los Shinsengumi capturados se les obliga a cometer seppuku. Toragane Hyo dicta las normas por las que las familias de la organización entrarán en esta nueva era.

***1875 d.C.*** Jigoku comienza la construcción de Kakushimura, la Ciudad Oculta, desde donde planean comenzar su resurgimiento.

***1908 d.C.*** Incidente de Tunguska. El Asura Rasputín entra en nuestro mundo, aunque espiritualmente dañado.

***1918 d.C.*** Rudolf von Sebottendorff funda la Sociedad Thule.

***1933 d.C.*** Hitler asciende al poder.

***1935 d.C.*** Heinrich Himmler funda la *Ahnenerbe*, que en un futuro se convertirá en *Schwarze Sonne* (Sol Negro).

***1939 d.C.*** Da comienzo la Segunda Guerra Mundial.

***1940 d.C.*** El *Projekt Übermensch* es asignado a la división Fenrir de las SS. "*Smith*", líder del MI6 inglés, y "*Jacques*", líder del BCRA francés, se reúnen en Londres, siendo atacados por Akuma infiltrados con la intención de sustituirlos. La Orden de los Onmyoji hace su aparición, revelando a ambos las oscuras fuerzas ocultas tras el Tercer Reich, creando el germen de la fundación de la Agencia.

1942 ***d.C.*** Nacen los Aryan, los veinte primeros especímenes del Projekt Übermensch.

***1943 d.C.*** El primer batallón de Operativos S entra en acción.

***1945 d.C.*** Alemania pierde la guerra. La División Fenrir traslada sus operaciones a Sudamérica. Thule activa sus agentes durmientes en EEUU, provocando el ataque nuclear contra Japón y estando a punto de provocar la apertura de la Puerta. A raíz de este incidente, los americanos abandonan la Agencia. Se funda Oversight.

***1946 d.C.*** Los planes de Rasputín son neutralizados por una alianza de la Ordo Exorcista romana y su contrapartida ortodoxa. Las Runenstein son llevadas al Vaticano. Fundación del Sindicato, la mayor organización criminal jamás conocida.

***1951 d.C.*** Creación del Departamento 13 en Rusia.

***1974 d.C.*** Incidente de Landsvaerk, Noruega. Más tarde, en ese mismo año, los Esper se rebelan y abandonan la organización.

***1975 d.C.*** Armisticio entre los Esper y la Agencia. Thule también sufre la rebelión de sus agentes Esper, los Übermenschen.

***1978 d.C.*** Comienza la construcción de Utopía.

***1981 d.C.*** El superordenador Prometeo toma conciencia propia. Heimdall se convierte en el Führer de la Thule Gesellschaft.

***1982 d.C.*** Leukor, el último de los atlantes, desaparece de Utopía para no ser visto nunca más.

***1991 d.C.*** El Gordo se hace con el control del Departamento 13. Mirai Gakuen abre sus puertas en Tokio.

***1993 d.C.*** La Thule Gesellschaft reaparece en la escena internacional. La Agencia vuelve a considerarlos Amenaza Ji, un escalón por debajo de Omega, el peor tipo de oponente posible.

***1995 d.C.*** Primera aparición de Tormenta Brillante.

***1999 d.C.*** Una aldea de Burundi se convierte en el primer campo de pruebas del Virus Lázaro.

***2002 d.C.*** Eklipse se convierte en uno de los tres holdings internacionales más poderosos del planeta.

## LAS ESPADAS DE SANGRE DE NOBUNAGA

Sin duda, uno de los misterios más fascinantes que rodea la figura de Oda Nobunaga sea la leyenda de las tres espadas sangrientas, desaparecidas tras su muerte y cuya recuperación fue una de las condiciones que los monjes Kajiya impusieron a los Shinsengumi a cambio de entregarles sus Zenryoku. Según dice la tradición, el Señor de Oda recibió la visita de un misterioso forjador de armas llamado Muramasa, que decía ser el portador de las armas que los dioses querían otorgar al futuro unificador de Japón. Muramasa trajo con él tres regalos: un daisho (juego de *katana y wakizashi*, símbolo de la clase Samurai) llamadas Tahibari (*Alondra*) y Hatoha (*Paloma*), así como una nodachi (una gran katana de casi dos metros) llamada Zokunen (*Ambición Absoluta*). El maestro forjador le explicó que el daisho le haría invencible y que la nodachi lo convertiría en imparable, siempre que no se separase de ellos.

Según diversos testimonios, Nobunaga-sama era un guerrero valeroso que combatía con despreocupación, pues parecía ser capaz de sobrevivir a terribles heridas sin darles la menor importancia. Su fuerza era tal que, con su nodachi en las manos, era capaz de partir en dos a un jinete y su caballo. La leyenda dice que el Señor de Oda caminaba en la oscuridad entre los cadáveres de los guerreros en el campo de batalla, alimentando el poder de sus armas con las almas de los moribundos.

Cuando el Daimyo Oscuro fue traicionado por el general Akechi Mitsuhide, los Onmyoji prendieron fuego al Templo Honno-ji, abrasando a Nobunaga. Extrañamente, cuando encontraron el cadáver casi irreconocible del Señor de Oda, las tres espadas habían desaparecido. Se dice que es posible que el alma del gran conquistador siga viva en el interior de una de las tres armas y que algún día podría alzarse de nuevo. Por eso, tanto la Orden de los Onmyoji como Shinsengumi mantienen una vigilancia continua, reaccionando de inmediato ante la aparición de cualquier arma Muramasa.

En el mundo de Akuma existen una serie de facciones que pugnan por alcanzar sus fines y que se cruzarán continuamente con los jugadores. Cada una posee una estructura propia perfectamente definida, así como una forma de actuación totalmente diferente de las demás. A lo largo de este capítulo vamos a describirlas con detalle, pues son el alma del universo del juego.



## LA AGENCIA

*"Ex umbra in solem"*
*"Desde la oscuridad a la luz"*
**Lema de la Agencia**

Durante el transcurso del mayor conflicto armado que ha visto nuestro planeta, la Segunda Guerra Mundial, los Akuma pusieron en marcha un plan destinado a abrir la Puerta por mediación de sus agentes infiltrados en el gobierno nazi. Dicho proyecto incluía la conquista de Europa y el sacrificio masivo de prisioneros en campos de concentración y, para su consecución, contaba con la presencia de grupos de Akuma que podrían derrotar fácilmente a los Aliados.

Por supuesto, este plan fue descubierto enseguida por los Onmyoji e incluso por los servicios de inteligencia militares inglés y francés. Sorprendidos ante la información recibida acerca de fuerzas sobrenaturales que actuaban en las filas alemanas, "*Smith*", líder del MI6 inglés y "*Jacques*", líder del BCRA francés, se reunieron en Londres el 7 de octubre de 1940, pese a las frías relaciones existentes entre ambos países en aquellos momentos. El encuentro, catalogado como de "*máximo secreto*", estaba condenado desde un principio, pues los agentes Akuma infiltrados habían decidido acabar con ellos y sustituirlos por agentes multiformes Bakemono. Felizmente, al igual que había ocurrido en otras horas oscuras de la Humanidad, los Onmyoji irrumpieron en la reunión tras sellar el edificio, encerrando a todos los demonios en el interior. Al destruirlos, lograron dos victorias: la eliminación de la célula de espías más peligrosa para los Aliados y la colaboración incondicional de los aterrorizados Smith y Jacques, a quienes expusieron una situación que no hubieran creído de no presenciar aquellos terribles hechos.

La tesitura en la que se encontraban era la siguiente: una poderosa raza de demonios estaba utilizando al Tercer Reich para invadir el mundo. A dichos demonios se estaban enfrentando dos fuerzas en particular: los Onmyoji y la Ordo Exorcista, pero la lucha no prosperaba. Superiores en número y con el ejército nazi apoyándolos, los Akuma estaban cumpliendo cada etapa de sus planes con relativa comodidad, y sus oponentes no habían cosechado más que algunas victorias pírricas sin relevancia en lo que se llevaba de conflicto. A menos que la Humanidad se implicase de forma activa, no solo se perdería la guerra, sino que el mundo sería destruido. Por eso se decidió la creación de un grupo Operativo supervisado por los Onmyoji, con capacidad para enfrentarse a los demoníacos aliados de los alemanes. Puesto que era el lugar más seguro, se decidió que tuviera su centro neurálgico en Londres, y como necesitaban apoyo y financiación, recurrieron a sus contactos estadounidenses, ofreciéndoles pruebas: uno de los Akuma de la célula londinense, que habían mantenido prisionero a tal efecto. Los estadounidenses aceptaron formar parte de la operación y crearon un grupo de inteligencia, la O.S.S. (*Oficina de Servicios Estratégicos*) que coordinaría las diferentes fuentes de información de los departamentos del gobierno, utilizando esta operación para desviar los fondos necesarios para buena parte de las actividades que iban a poner en práctica.

La Agencia comenzó sus operaciones en marzo de 1941, bajo la dirección de tres de los cerebros más privilegiados del momento: el general Francis Thadeus Niven, el mariscal Sebastian Lecleur y Sir Mortimer Witherville, tres expertos estrategas con amplia experiencia en logística, operaciones militares y contraespionaje. Ni siquiera los líderes de sus respectivos países fueron informados de su creación por temor a que no quisieran creer en unas evidencias, que resultaban fantásticas para cualquier hombre civilizado, así como por la necesidad de un secretismo que se vería amenazado si tenían que consultar cada decisión a la cadena de mando del Gobierno. Sus agentes, entrenados por los Onmyoji para apoyarles en el frente, estaban perfectamente preparados para enfrentarse a los Akuma, explotando sus debilidades y sin mostrar un ápice de miedo en batalla.

No obstante, la situación no cambió demasiado, continuando el Eje su imparable avance si bien con mayores dificultades. Meses más tarde, en septiembre de 1941, un grupo de Operativos se encontraba en una misión de resistencia en Yugoslavia: la eliminación del Obergruppenführer Zelig Von Gründorf, un general nazi que había establecido una base en el Castillo Kotor, donde estaba creando nuevas tropas Akuma. La incursión acabó en desastre, pues el ocultista alemán logró abrir un pequeño Pórtico antes de que los agentes pudieran evitarlo. Los demonios que penetraron en nuestro mundo por la abertura poseyeron a buena parte de los comandos, infectándolos con su diabólica semilla. Sin embargo, esta calamidad se convirtió en una bendición, pues el entrenamiento de los Onmyoji les permitió controlarse mientras terminaban su cometido, siendo después aislados y sus demonios sellados mediante el Onmyodo. Así, la Agencia logró formar su primer grupo de Operativos S. Durante los siguientes meses, aquel accidente dio paso a una estrategia: localizar los centros de creación de tropas Akuma y provocar una ofensiva que obligase a los nazis a abrir prematuramente los Pórticos en un intento de eliminar a los asaltantes. Esta táctica, unida a una ardua labor de reclutamiento, hizo que a finales de 1943 la Organización dispusiera de un poderoso batallón de agentes Akuma con la que ganar terreno al Eje.

A partir de entonces, una excelente estrategia, unida a una coordinación absolutamente extraordinaria, hizo posible el avance en las filas enemigas, devolviendo golpe por golpe y eliminando a las fuerzas sobrenaturales nazis, dispersas en varios frentes. Finalmente, la guerra se ganó y el Tercer Reich, el más osado intento de los Akuma, desapareció entre las llamas de la derrota, aunque muchos de sus instigadores huyeron de Alemania. Aun así, la guerra no había acabado. El último intento se puso en marcha mediante el engaño, instigando a los norteamericanos a bombardear Japón para lograr abrir la Puerta. La Agencia pudo salvar la situación *in extremis*, pero la falta de comunicación entre las facciones americana y europea de la organización hizo que dos de los templos Onmyoji fueran completamente destruidos. Como resultado, los americanos se escindieron, convirtiéndose en Oversight. A lo largo de la guerra, la Ordo Exorcista ofreció unir sus esfuerzos con la Agencia, aunque la mala relación con sus antiguos aliados hizo que la mayor parte de las colaboraciones fueran puntuales.

Tras la Guerra, la Agencia comenzó a extenderse por toda Europa, estableciendo subestaciones y captando personal para dichas instalaciones. Más tarde, durante la Guerra Fría, centró sus esfuerzos en localizar a los huidos de Alemania y frustrar los planes de los demonios que aún habitaban entre la Humanidad. Para ello, dedicaron su atención a algunos proyectos tecnológicos arrebatados a los alemanes, en especial el Projekt Übermensch, con el que los nazis querían obtener una raza de superhombres arios que asegurasen su victoria en el caso de que la guerra se extendiera demasiado. La Agencia habilitó sus propios laboratorios y, en la práctica, se limitaron a cambiarle el nombre por el de Proyecto Esper, que carecía de las connotaciones arias del original. En la década de los 60, los Esper se convirtieron en sus principales

fuerzas de choque, desplazando el protagonismo de los Operativos S-Akuma, que eran considerados un peligro en potencia, un arma de doble filo. Pero en 1974, tras el Incidente Landsvaerk (la aparición de un atlante hibernado y aún vivo), los Esper se rebelaron, provocando graves conflictos y obligando finalmente a la Agencia a liberar y reconocer a sus "herramientas" como a una especie aparte. El entonces Director Ejecutivo de la Agencia, Gianni Luiggi del Comte, estableció una operación secreta para buscar la forma de anular en un futuro a sus reticentes aliados, la Operación Mindhack. Al mismo tiempo, sus antagonistas de Fenrir, herederos de los horrores nazis, desaparecieron durante varios años. Finalmente, una nueva organización o, mejor dicho, un viejo enemigo resucitado, tomó su lugar: la *Thule Gesellschaft*. Desde entonces se han sucedido una infinidad de enfrentamientos entre ellos a lo largo y ancho del globo.

Los actuales Directores de la Agencia creen que las múltiples actividades de Thule solo son pequeñas operaciones integradas dentro de un plan mayor. En un mundo plagado de seres sobrenaturales y con aliados que tienen tantos motivos para odiarla, la Agencia es el bastión que representa la última defensa de la Humanidad. Cualquier sacrificio está justificado, ninguna medida es demasiado extrema. Solo un hecho importa: la supervivencia de la raza humana. Como suele decir el general Pinkerton: *"No somos los buenos. No somos los justos. No somos héroes. Somos soldados y actuamos como tales"*.

## ORGANIZACIÓN

La Agencia es la principal organización de defensa contra las fuerzas sobrenaturales del mundo, dotada con los medios tecnológicos más avanzados conocidos por el hombre. Debido a la gravedad de su misión, la moralidad inherente a cualquier estado de derecho no tiene cabida en sus normas. El fracaso no es una opción en una guerra de estas proporciones.

Esto significa que consienten los daños colaterales siempre que sean aceptables, pudiendo llegar a graves extremos si lo consideran necesario. Sus métodos, tan despiadados como eficaces, hacen que parezcan criminales en ciertas ocasiones. El secuestro, la tortura y el asesinato se permiten si son realmente necesarios, lo que no supone carta blanca para los agentes: si el informe que deben presentar tras la operación no demuestra la idoneidad de la medida, el agente puede terminar *"marcado para Cancelación"*. Los Operativos cancelados se consideran prescindibles y suelen ser utilizados en misiones de alto riesgo con posibilidades de supervivencia inferiores al 20%.

## DEPARTAMENTOS

La Agencia trabaja dentro de una estructura de estilo militar diseñada para mejorar la eficiencia de sus Operativos y optimizar los recursos disponibles, estableciendo una serie de departamentos, especializados cada uno de ellos en un área de trabajo. De esta manera, los protocolos existentes permiten un acceso inmediato a la información y un seguimiento pormenorizado de las operaciones en curso. Dichos departamentos son los siguientes:

### RECLUTAMIENTO

Enrola nuevos Operativos para integrarlos en los engranajes de la Agencia. La mayor parte de los agentes son reclutados entre la gente que ha presenciado un suceso paranormal, así como entre criminales y mercenarios. En ocasiones, cuando se requiere la asistencia continuada de alguien con conocimientos especializados, se recurre a civiles especialistas. El proceso de reclutamiento es el siguiente:

En el caso de criminales, mercenarios y similares, se les ofrece la conmutación de su pena (el oficio de mercenario es ilegal) a cambio de alistarse en un proyecto secreto. Si aceptan, son trasladados a la *Granja*, donde comienza su entrenamiento y se les informa acerca de lo que se espera de ellos. En caso contrario, la actuación de la Agencia dependerá de cada caso, sin excluir la eliminación.

El resto de los agentes son secuestrados tras simular su muerte. Entonces se les muestra lo siguiente: su esquela, que lo sobrenatural existe y, tras informarlos de la situación a la que se enfrenta la Humanidad, se les ofrece la "opción" de trabajar para la organización. La única respuesta posible es aceptar, ya sea por altruismo, miedo, autoconservación o sentido de la justicia, siendo enviados a la *Granja*. No son pocos los que aceptan esperando encontrar la salida en un futuro. Ninguno tarda en comprender que nadie abandona la Agencia… al menos con vida.

Una vez enviado a la *Granja*, cada recluta pasa por un durísimo entrenamiento durante un período no inferior a seis meses, hasta que Reclutamiento considere que está preparado para la acción. Los agentes de tipo ejecutivo (especialistas en campos científicos o sociales) son aleccionados para adaptarse al puesto por el que han sido seleccionados. Al término del adiestramiento, los agentes son enviados a sus puestos o integrados en una célula. La Directora Ejecutiva, Arianna di Valentino, supervisa personalmente todas las adquisiciones de Operativos de tipo S, efectuando un seguimiento de su evolución y ocupándose de la selección de los integrantes de cada célula. Ningún agente conoce la localización de la Subestación para la que trabaja y, siempre que se requiera su presencia en la misma, será llevado a ella bajo las medidas de seguridad necesarias para impedir su posterior ubicación.

Caso aparte son los Asesores, aquellos especialistas en un campo que, por diversas circunstancias (notoriedad, redes de contactos), no pueden ser reclutados de la forma usual. En estos casos se les contacta bajo la tapadera de una agencia gubernamental y se solicita su colaboración. Si el trabajo expone información sensible, se utiliza una serie de drogas con las que se borran los recuerdos de los últimos días, aunque solo en caso necesario por los posibles efectos secundarios. Estos Asesores pueden incluir toda clase de individuos desde genios archiconocidos y premios Nobel en diversos campos o expertos reconocidos en círculos más selectos, como el lingüista e historiador austríaco Axel Dieland, propietario de una de las mayores colecciones privadas sobre historia europea del planeta o simples profesionales como el Dr. Francisco Ibáñez, forense del Shadeport Memorial Hospital.

### ANÁLISIS

Examina y clasifica los datos que son almacenados en las bases de datos de la Agencia. Esto incluye los informes de las operaciones, los archivos acerca de las facciones enemigas, neutrales y aliadas, los informes enviados por Inteligencia y cualquier requerimiento de los Directores de la organización. Los analistas (E-2) trabajan en grupos coordinados por un supervisor (E-3) que establece las prioridades y las asignaciones. Estos grupos se especializan en diferentes campos, como análisis de contraste de documentos, de informes, lingüística, y de identificación de personas, entre otros.

Para manejar todos estos datos, el departamento dispone de un sistema informático con I.A. (*Inteligencia Artificial*) limitada, denominado SHERLOCK, capaz de efectuar búsquedas múltiples mediante algoritmos de comparación e identificación de patrones comparados. Análisis es uno de los departamentos más importantes, pues verifica la información de otros como Inteligencia y Perfiles.

### INTELIGENCIA

Obtiene la información necesaria para salvaguardar la integridad y la seguridad tanto de la Agencia como de sus agentes. Para ello dispone de una serie de especialistas en economía, política interior e internacional, criminología, servicios de información y servicios policiales y militares del mundo entero. Cualquier investigación previa que se requiera para la elaboración de perfiles de misión es reunida en su mayor parte por los Operativos de Inteligencia (E-3), infiltrados en los organismos adecuados. Gracias a ello, la Agencia tiene un acceso inmediato a las bases de datos de la INTERPOL, FBI, MI5 y la mayoría de los organismos gubernamentales de los países del primer mundo.

Inteligencia es vital para evitar infiltraciones en la organización, ocupándose de la seguridad interna de cada subestación con el fin de evitar la presencia de topos y agentes dobles. El general Pinkerton y la Directora de Valentino suelen supervisar las operaciones de este departamento mediante órdenes ejecutivas o inspecciones rutinarias.

## OPERACIONES

Ejecuta los perfiles de misión que deben realizar las células, además de asignar las tareas de los diferentes departamentos. Sus atribuciones están repartidas entre los tres Directores: Pinkerton, Arianna y Lao, si bien cualquiera de ellos puede tomar decisiones en ausencia de los demás, aunque esto no sea muy común.

*El general Pinkerton* se encarga de la organización militar, la disciplina y las decisiones acerca de las prioridades operativas de los posibles objetivos.

*La Directora Ejecutiva Arianna* se ocupa de las tareas administrativas, recursos, financiación, relaciones políticas y contactos con otras facciones, así como de la supervisión de personal y logística.

*El Director de Operaciones Lao* es el encargado de supervisar las misiones en curso y de ejecutar las directrices dictadas por Pinkerton, ocupándose de todas las tareas de intendencia, logística, entrenamiento y selección.

Por debajo de los Directores (E-6) se encuentran los Directores de cada una de las Subestaciones (E-5) y, por debajo de aquellos, los Coordinadores (E-4) y los Supervisores de las células (E-3).

## PERFILES

Reúne la información y diseña los planes para las misiones que le son requeridos por Operaciones. El procedimiento usual es acceder a las bases de datos de Inteligencia para hacer una estimación de la resistencia de los oponentes y, entonces, decidir a qué célula asignar de entre las disponibles. Para ello, Perfiles mantiene una base de datos propia con las capacidades y evolución de los miembros de cada célula, así como con su nivel de productividad y datos sobre su lealtad y psicología. Una vez seleccionada la célula, se trabaja con su Supervisor (E-3) en la elaboración de un diseño de operación óptimo para la consecución de los objetivos, que no tienen por qué incluir la supervivencia de los agentes. El siguiente paso es la presentación o Perfil de Misión para entregar a los Operativos, que incluye todos los datos necesarios para facilitar su labor al máximo.

Tras cada misión, el líder de equipo deberá entregar un informe a su supervisor, ya sea por escrito o mediante una entrevista personal, especificando las incidencias y problemas surgidos. El supervisor actualizará las fichas de los agentes, enviando el informa a Análisis, que avisará a la Central de cualquier cosa fuera de lugar que se haya detectado.

## LOGÍSTICA Y ARMAMENTO

Asigna el equipo que los agentes necesitan para cada operación. Cuando Operaciones da luz verde a un perfil de misión, Logística recibe un requerimiento que especifica el material que será necesario para su ejecución, así como la lista de Operativos presentes en la misma. De esta forma, el técnico de logística (E-2) puede acceder a los perfiles de los agentes y conocer sus preferencias en cuanto a armamento y equipo básico, para proceder así a la asignación de recursos, incluyendo transporte y reservas de alojamiento. Este departamento no solo adquiere y almacena los útiles, armas y vehículos que puedan necesitar los Operativos, sino que también diseña y produce los suyos propios (ver *Capítulo V*).

Además de todo esto, los agentes reciben una asignación en metálico en la moneda del país al que se dirigen (cerca de 3.000 euros) y una tarjeta de crédito cuyo límite dependerá de los parámetros de la operación. Los agentes deberán informar a Perfiles de cualquier gasto en su informe, así como de cualquier pérdida de equipo de alta tecnología. Por supuesto, también tendrán la opción de hacer peticiones específicas de material o de solicitar repuestos durante el transcurso de una misión.

## COMUNICACIONES

Como su nombre indica, establece las vías de comunicación durante las operaciones y entre las distintas subestaciones. Para ello, sus Operativos están dotados de todo tipo de aparatos de alta tecnología, así como de acceso a varios satélites de comunicaciones, a redes de cámaras de vigilancia (tráfico y empresas de seguridad) y a canales seguros con altísimos niveles de encriptación.

Las comunicaciones entre las subestaciones se efectúan a través de un sistema desarrollado por los mejores ingenieros y Operativos Tecnomentat, que han desarrollado una I.A. llamada SENTINEL, cuyo cometido es asegurar las redes de comunicaciones contra intrusiones, cerrando cualquier canal comprometido y triangulando la posición de los posibles intrusos. Las comunicaciones con y entre los agentes se efectúan mediante los Paneles, así llamados por los primeros modelos, más parecidos a un pequeño portátil, si bien en la actualidad se asemejen más a un móvil. Los Paneles no pueden ser pinchados de forma convencional y disponen de varias tecnologías muy útiles durante las operaciones (para más información, consultar el *Capítulo V*).

## DETENCIÓN

Se encarga del control, interrogatorio, retención y, eventualmente, eliminación de los prisioneros, así como de los Operativos bajo medidas disciplinarias e incluso Cancelación. Sus instalaciones, de máxima seguridad, constan de celdas individuales de paredes grises forradas de acero, al igual que las puertas, reforzadas con diversos sistemas electrónicos para una segura contención, dependiendo del tipo de prisionero que se vaya a encerrar en su interior, con tramas electrificadas, emisores de gases e incluso armas activadas por movimiento o proximidad. Algunos de los calabozos están reforzados con protecciones metafísicas tipo Kekkai para retener a criaturas sobrenaturales. Las salas de interrogatorio son blancas y en ellas se utilizan métodos que combinan la tortura física y la psicología, junto con todo tipo de intimidación, técnicas de lavado de cerebro y farmacopea. Detención siempre ocupa un subnivel completo, normalmente uno de los más profundos, y se requiere un nivel E-3 y un permiso especial para acceder a su interior.

## LIMPIEZA

"Limpia" los desaguisados causados por los enfrentamientos de los agentes, haciendo desaparecer cadáveres y ocupándose de las posibles grabaciones y testigos de cualquier incidente. Normalmente, cuando los Operativos tienen un enfrentamiento violento, suelen contactar con su supervisor y solicitan una "*fregona*", el protocolo de Limpieza. De inmediato, los Operativos de la Subestación más cercana se encargarán del asunto, dependiendo de la gravedad del mismo.

Los asuntos menores solo requerirán de la presencia de algún policía para dirigir la investigación y la versión oficial en la dirección adecuada. Los más graves pueden exigir el uso de recursos mayores, tales como barridos de móviles, control de los medios de comunicación, utilización de medios psicológicos, farmacológicos o metafísicos para modificar los recuerdos de los testigos, e incluso la publicación de noticias falsas dirigidas a provocar el descrédito de cualquiera que escape a la operación. En varias ocasiones, ha sucedido que videos de aficionados se han colgado en Internet y, en cuestión de minutos, han sido retocados digitalmente de forma burda para desacreditar al autor, dejando claro que son imágenes falsas. SHERLOCK, la I.A. de Análisis, mantiene una continua vigilancia en la Red para localizar inmediatamente cualquier amenaza al secreto de las actividades de la Agencia.

## CATEGORÍAS DE OPERATIVIDAD

Dentro de la Agencia existe una serie de protocolos que categorizan el nivel de cada Operativo, el cual sirve para especificar a qué tipo de material e información puede acceder. La identidad y clase de cada Operativo es integrada en los registros informáticos del sistema, haciendo que les sea imposible acceder a zonas de las Subestaciones situadas fuera de sus límites, empleando para ello modernos escáneres de huellas, de identificación óptica y, en las zonas de máxima seguridad, de ADN. El sistema también mantiene un control continuo sobre la ubicación de cada Operativo, haciendo saltar una alarma en el caso de que alguien se encuentre fuera de lugar.

***Operativos Clase E:*** Se encargan del correcto funcionamiento de la Agencia, tanto a nivel físico como burocrático.

*E-1:* Técnicos.

*E-2:* Técnico de Operaciones, Operativos infiltrados menores.

*E-3:* Supervisores de Célula, Técnicos con acceso a información reservada, infiltrados en organizaciones gubernamentales.
*E-4:* Coordinadores de Subestación, Jefes de Departamento.
*E-5:* Director de Subestación, Supervisor de la Estación 1.
*E-6:* Los tres Directores, Pinkerton, Arianna y Lao.

***Operativos Clase H:*** Suelen ser combatientes y agentes de campo, desde las tropas con obligaciones rutinarias hasta los más hábiles expertos en Operaciones Especiales.
*H-1:* Tropas de apoyo, labores de acordonamiento. Son asignados a operaciones que no impliquen Operativos S.
*H-2:* Fuerzas especiales, tropas de apoyo. Son asignados a cualquier tipo de operación.
*H-3:* Especialistas de campo.
*H-4:* Oficiales de campo, veteranos expertos.
*H-5:* Experto en operaciones. Los escasos Operativos de este nivel son máquinas de matar vivientes y, con el armamento adecuado, son capaces de eliminar a oponentes de clase S.

***Operativos Clase S:*** Incluyen a todos los agentes con capacidades sobrenaturales, no importa el origen de las mismas. Se les asigna un nivel más alto en base a su poder y, sobre todo, su fiabilidad.
*S-1:* Operativos recién salidos de la Granja. Se alojan en la Subestación a la que son destinados, de la que salen en vehículos opacos para mantener el secreto de su localización.
*S-2:* Operativos que han demostrado ser dignos de confianza a lo largo de una o varias misiones. Su estatus de seguridad más relajado les permite disponer de sus propias viviendas y son vigilados de forma aleatoria.
*S-3:* Operativos con varios años de misiones a sus espaldas, cuyas capacidades han sido afinadas por las experiencias vividas y de una fiabilidad elevada, por lo que son empleados en operaciones muy delicadas.
*S-4:* Operativos veteranos, auténticos supervivientes que suelen ser empleados como tiradores solitarios, en misiones extremadamente complicadas, tales como eliminación de infiltrados o seguimiento y asesinato. Sus capacidades y poderes se encuentran extremadamente desarrolladas, disponiendo de la potencia de fuego de toda una célula.
*S-5:* Operativos encargados de misiones que requieren una fiabilidad absoluta. Un ejemplo es el S-5 con nombre en clave *"Silent Dash"*, el asesino personal de los Directores, que se ocupa de ejecutar a los agentes de clase S marcados para Cancelación inmediata.

## PROTOCOLOS

Dentro de la Agencia existen una serie de reglas de actuación que definen la forma correcta de actuar de un Operativo: asegurar el éxito en las misiones sin comprometer el secreto de la organización. Todo lo expuesto en este apartado es la información que los agentes obtienen de la habilidad *Conocimiento Protocolos*. Para una mejor comprensión hemos dividido los Protocolos en diferentes apartados con objeto de localizar cada uno fácilmente en caso de necesidad. Por supuesto, toda esta información proporciona infinidad de argumentos e ideas para partidas, por lo que se recomienda al Director de Juego que se tome su tiempo para leerla.

***Misiones:*** Los protocolos de misión siguen un patrón predefinido. En primer lugar, comienza con una reunión por holoconferencia o en un lugar designado por el Supervisor de la célula, donde se les proporciona la información preparada por Perfiles, que incluirá una lista de objetivos así como datos referentes a personas o lugares. En el caso de esperar oposición se incluirán expedientes sobre organizaciones o agentes específicos.

Normalmente la información será apoyada por imágenes holográficas. El Perfil de misión será descargado en los paneles de los Operativos. Inmediatamente después, los agentes recibirán el equipo que puedan necesitar, así como documentación, dinero en efectivo, tarjetas de crédito y transporte. En el caso de que no puedan volar con dicho equipo (en la Unión Europea no debería haber problema alguno), un Operativo en el lugar de destino les hará la entrega. El equipo será asignado por Logística en función a las preferencias, entrenamiento y necesidades de los agentes.

Durante el transcurso de la operación, se espera que los Operativos sean capaces de improvisar en el caso de que algo se tuerza, así como de mantener en secreto la existencia de la Agencia. Las comunicaciones deberán efectuarse mediante líneas seguras, utilizando los encriptadores de sus paneles, y deberán estar autorizadas. Una vez en territorio enemigo o fuera de la Unión Europea, solo se admitirá el uso de comunicaciones en los casos más graves.

Durante las operaciones negras, y en ciertos casos puntuales, deberán actuar bajo Silencio y las comunicaciones serán cortadas. Si necesitan un equipo de Limpieza o apoyo logístico, contactarán a través de a un email, llamando a un falso teléfono de servicios o dejarán un post en un inocente foro de Internet que les será suministrado con el Perfil. El apoyo logístico no comprometerá a sus posibles tapaderas, usando la identidad de repartidores o proveedores de servicios. Tras la misión, el líder de la célula deberá presentar un informe a su Supervisor, que podrá hacer preguntas a los demás agentes si lo considera necesario.

En aquellos casos en que los Operativos estén seguros de no poder cumplir la misión, se recomienda abortar e informar a Operaciones. Es preferible tener la oportunidad de mandar refuerzos a enviar un equipo de Limpieza.

### *Jerga*

Los Operativos de la Agencia se mueven dentro de las fronteras del mundo de los espías y los servicios secretos. En no pocas ocasiones sus tapaderas les harán tomar la identidad de agentes de los diferentes servicios secretos, por lo que tendrán que conocer el funcionamiento de las diferentes agencias mundiales. A continuación se indica parte de la jerga del mundo del espionaje. Un personaje con una puntuación en Protocolos 50 sabrá utilizarla sin errores.

***Aborto:*** Misión fallida por imposibilidad de lograr el éxito.
***Agente Cancelado***: Agente marcado para eliminación.
***Agente Doble:*** Operativo que trabaja para dos bandos, en ocasiones con su conocimiento.
***Agitprop:*** Término para definir agitación y propaganda.
***ACINT:*** Inteligencia acústica (*Acoustical Intelligence*), un término para definir la vigilancia de audio.
***Amenaza:*** Nivel de peligrosidad que se le asigna a una organización, operación o individuo. De menor a mayor: *Ómicron, Ro, Sigma, Tau, Ipsilon, Fi, Ji, Omega*. Ómicron significa una amenaza individual y escasa, incrementándose en posibilidades de extensión y capacidad ofensiva hasta Omega, que es un peligro global con capacidad de destrucción del planeta, el peor escenario posible. Como complemento se añade un color: Azul si la amenaza está inactiva, Verde si está activa pero bajo control, Amarillo si está activa y aún no se ha controlado, Rojo si está activa y es incontrolable, y Blanco si ha tenido lugar. Por ejemplo, un nivel de Amenaza Ji Amarillo es una organización con capacidad internacional, activa y no está controlada, por ejemplo, Thule.
***Angel:*** *Air Force One*, el avión presidencial estadounidense.
***Apoyo Biográfico:*** Chantaje.
***Asunto Húmedo:*** Operación que acaba en muerte del objetivo o en un gran derramamiento de sangre.
***Autentificación:*** Código entre dos Operativos para reconocerse.
***Bellota:*** Un Operativo encargado de reunir información para inteligencia o de proveer apoyo a otros agentes de campo.
***Bicho:*** Micrófono oculto.
***BOB:*** *Blue-on-blue*, fuego amigo.
***Bona Fides:*** Del latín "*buena fe*", credenciales de un agente.
***Buzón Blanco:*** Un mail seguro en el que recibir información.
***Cacharro:*** Mecanismo de tecnología Esper.
***Caja Flotante:*** Mantener un perímetro para controlar a un objetivo allí a donde vaya.
***Caja de Música:*** Equipo de radio para emisiones clandestinas.
***Caso Muerto:*** Misión fallida por causas inexplicables.
***Célula:*** Grupo de agentes.
***Cerdo:*** Traidor.
***Cerebro:*** Agente Esper o *Übermensch*.
***Cerrar un Contrato:*** Asesinar a alguien satisfactoriamente.

***Cita a Ciegas:*** Primer contacto con un sujeto desconocido.

***Clasificaciones de Secreto:*** Los niveles de secretismo de los servicios secretos, a saber, *Confidencial, Secreto, Máximo Secreto e Información Clasificada*.

***Contrato:*** Asesinato.

***Cuervo:*** Un Operativo masculino especializado en comprometer a sus objetivos mediante la seducción.

***Desnudo:*** Un Operativo trabajando sin tapadera ni apoyo.

***Dopplegänger:*** Doble de un agente u objetivo.

***Durmiente:*** Operativo infiltrado sin ningún tipo de orden, a la espera de ser activado mediante contraseñas o acontecimientos.

***El Centro:*** Estación principal de la Agencia, también conocida como la Estación Uno. Supuestamente se encuentra en Inglaterra.

***Empleado a Sueldo:*** Mercenario.

***Especialista:*** Un experto ajeno a la Agencia cuyos conocimientos en un cierto campo son necesarios para el cumplimiento de una misión.

***Fachada:*** Empresa de aspecto legal creada por una agencia para cubrir las actividades de sus Operativos.

***Fregona:*** Solicitud de un equipo de Limpieza.

***Gafes:*** Agentes del Departamento 13.

***Galleta de la Fortuna:*** Mensaje de los Onmyoji.

***Gatillo:*** Operativo encargado de vigilar la casa, vehículo o trabajo de un objetivo para dar aviso en cuanto aparezca.

***Guiso:*** Información falsa suministrada por un agente doble.

***Halloween:*** Grupo numeroso de marionetas, títeres u otro tipo de muertos vivientes.

***HH:*** *Horned Head*, Operativo Akuma, posiblemente vinculado a Thule.

***Hombre del Saco:*** Operativo encargado de sobornar o pagar a contactos, autoridades y/o espías.

***ICBM:*** *Intercontinental Ballistic Missiles*, indica que el objetivo tiene capacidad de ataque nuclear.

***IMINT:*** *Imagery Intelligence*, obtención de información mediante imágenes de satélite o aéreas.

***Infiltración:*** Intento de un Operativo para entrar en un área sin ser detectado para obtener información.

***Informe:*** Reunión previa a la misión en la que se proporciona el Perfil a los Operativos.

***Inundación de Frecuencias:*** Un sistema para convertir un teléfono en una línea segura.

***Jugo del Bocazas***: Suero de la verdad.

***Jungla de Espejos:*** Una operación que se ha complicado tanto que es prácticamente imposible distinguir entre verdades y mentiras.

***Katana:*** Operativo de Shinsengumi.

***Krautz:*** Operativo de Thule.

***L-Pill:*** Cápsula de veneno usada para suicidarse en caso de captura.

***Mago:*** Agente con capacidades sobrenaturales de origen desconocido.

***Matones de Alquiler:*** Operativos mercenarios utilizados en caso de confrontación inevitable.

***Mensajero:*** Operativo encargado de llevar o recoger logística, dinero u otros objetos.

***Mr D:*** *Menace Rampaging Demon*, una amenaza sobrenatural fuera de control.

***Mirilla:*** Cámara oculta.

***Niñera:*** Guardaespaldas.

***Nombre en Clave:*** Alias de un agente.

***Novia:*** Operativo que actúa como mensajero en terreno enemigo.

***Observador de Pájaros:*** Espía.

***Ojeador:*** Operativo especializado en localizar posibles colaboradores para reclutamiento.

***Ojo en el Cielo:*** Satélite espía.

***OP:*** Puesto de Observación.

***Operación Negra:*** Misión oficialmente fuera de la Agencia.

***Pater:*** Exorcista.

***Patrón:*** Comportamiento y rutina diarias de un objetivo.

***Piso Franco:*** Refugio cuya posición no es conocida por el enemigo.

***Primos:*** Agentes de Oversight.

***Provocador:*** Operativo cuyo objetivo es generar problemas sociales como disturbios, motines o revueltas populares.

***Rabinos:*** Agentes de Sephirot.

***RAID:*** *Rapid Assessment and Inicial Detection*, el plan de reacción inmediata ante un ataque biológico contra un centro de población. Los objetivos suelen ser evacuación y contención.

***Reclutamiento:*** La acción de secuestrar a un objetivo y ganar su colaboración mediante la coacción u otros métodos.

***Reclutamiento con Bandera Falsa:*** Un reclutamiento efectuado bajo una falsa identidad de otra agencia o servicio secreto.

***Reclutamiento Hostil:*** Secuestro de un informante no cooperativo para obtener información.

***Retirado:*** Muerto, asesinado.

***Roscoe:*** Pistolero.

***Serpiente en la Hierba:*** Situación entre dos o más grupos de Operativos en la que la menor pérdida de control por parte de cualquiera de ellos puede ser tomada como una agresión y desencadenar hostilidades. En la mayor parte de los casos esta es la base de las relaciones con la Ordo Exorcista y Oversight.

*Ilustrado por © Kanshin*

**General Nicholas A. Pinkerton, Director General, 61 años.** Primogénito de lord Percival Leslie Pinkerton, su familia pertenece a una saga de rancio abolengo militar, plagada de héroes de guerra. Educado en el Eton College, entró en el ejército cumpliendo con la tradición militar, para servir a su patria. Tras tres décadas de servicio leal, en las que demostró su frialdad y unas excelentes dotes de mando, logró llegar a Brigadier General. Durante su carrera mandó el Primer Regimiento Green Howards en Irlanda del Norte (donde perdió un ojo en un atentado) y la Tercera Brigada Acorazada del Ejercito del Rhin hasta que, en 1987, fue destinado al Foreign Office, en calidad de asesor.



Ya en su nuevo puesto, sus dotes de observación y su rígido entrenamiento militar le hicieron descubrir una serie de movimientos sospechosos que le llevaron a pensar en una infiltración de espías extranjeros. Sin saber hasta dónde había llegado la conspiración, pues creía haber detectado comportamientos extraños en dos de sus superiores, arriesgó su carrera, trasladando una unidad del SAS bajo su propia responsabilidad para atrapar a los intrigantes. Por desgracia, entre los miembros del complot se encontraban varios Akuma Bakemono por lo que, de no haber sido porque la Agencia seguía la misma pista hacía semanas, aquella habría sido su última acción. Por ello, en vez de borrarle los recuerdos, se le ofreció trabajar con ellos como asesor externo.

Pinkerton aceptó fríamente. Tras algunos años, en 1994 se le ofreció el puesto de Director General, por mediación de su viejo amigo Lionel Faulkner a quien no veía hace años, quien pensaba que era el hombre idóneo para el cargo. Pinkerton accedió sin dudarlo, al considerar que su deber como soldado le obligaba a servir en la guerra más importante que jamás libraría la Humanidad. Como Director General, se encarga del control de la logística y la elección de prioridades, además de disponer de cierto control sobre las tropas de la OTAN, siempre en consenso con la contrapartida americana de la Agencia, Oversight.



**Arianna de Valentino, Directora Ejecutiva, 38 años.** Nacida en Verona, siendo la menor de tres hermanos, en el seno de una familia con gran afición por las artes. Desde su más tierna infancia, Arianna desarrolla una fuerte rivalidad con su hermano mayor, Érebo, no así con su otro hermano, Cesare. Como su padre, Fausto, nunca estaba en casa a causa de su trabajo, su madre se separó de él cuando la pequeña tenía cuatro años. Esto no significó un drama, pues nunca les faltó de nada y siempre recibió una carta suya cada semana. Su educación fue bastante peculiar, pues su padre había acordado con su madre que uno de los hijos se educaría en la Universidad de Cambridge: aquél que demostrase los mayores méritos. Muy pronto se demostró que Cesare no tenía intención de competir, mientras que Érebo y Arianna se enfrascaron en una contienda permanente para obtener las mejores calificaciones y complacer a sus padres con sus conocimientos artísticos y culturales. Además, cuando Érebo y Arianna contaban con dieciocho y dieciséis años respectivamente, su padre comenzó a enviarles una serie de mensajes crípticos consistentes en cifras y grupos de letras sin especificar de qué se trataba, a razón de uno por semana durante los siguientes tres años.

Entonces, ambos hermanos comenzaron una batalla sin cuartel, en la que todo estaba permitido. Uno y otra dedicaban la mayor parte de su tiempo libre a investigar, espiar y defender sus propios esfuerzos. Viendo el cariz enfermizo que tomaban los acontecimientos, su madre, Violetta, llamó a su padre para detener la competición. Aquella misma noche sufrió una embolia y falleció mientras dormía. Tras el funeral, Fausto hizo una breve visita a sus hijos, para arreglar la situación en la que quedaban, en la que les preguntó por la solución al enigma; Érebo, afectado por la muerte de su madre e incapaz de soportar la presión se derrumbó; pero no su hermana que, pese a carecer de una respuesta, pidió más tiempo a su padre para seguir buscando las pautas que le resolvieran el acertijo.

Tras una semana, recibió una preinscripción a su nombre para dos años después. Arianna cursó Psicología y Sociología, obteniendo altísimas calificaciones. Varias semanas antes de acabar sus estudios, recibió una grave noticia: su hermano Cesare había sido asesinado y todo indicaba a que Érebo había desaparecido. La Policía no encontró pistas que seguir, con lo que el caso quedó cerrado. La joven intentó contactar con su padre, sin conseguirlo. Sola, sin más salidas, volvió a Inglaterra, donde cursó Criminología. Al terminar, dedicó varios años a investigar por su cuenta, mientras ejercía como psicóloga, hasta que descubrió una pauta. Desapariciones o crímenes sin resolver que habían tenido lugar por toda Europa, cuyos expedientes despertaron una horrible certeza: cuadraban con el enigma que no había podido resolver a los dieciséis años. Los grupos de cifras y letras correspondían a casos sin resolver. Entonces llamaron a la puerta. Arianna abrió y descubrió a su padre acompañado por otro hombre a quien no había visto jamás, pero que le parecía extrañamente familiar. El desconocido le explicó que su "padre" era solo uno de sus hombres, uno más de sus engaños pues él era realmente su progenitor. "*¿Que quieres de mi?*" – le preguntó Arianna. "*Que me odies tanto como para superarme*" – fue la respuesta que recibió. Y así fue como entró en la Agencia, dedicando los siguientes años a prepararse para sustituir a su padre, el Director Ejecutivo Del Comte. Una mañana, éste desapareció. Solo dejó un *post-it* sobre la foto de su hija que decía: "*Magnum Opus*". Desde entonces, Arianna ocupa el cargo de Directora Ejecutiva. Es conocida por ser fria e implacable, pues es capaz de ordenar la retirada de células completas de agentes o de recomendar acciones con daños colaterales con la misma despreocupación con la que cuida las numerosas plantas de su despacho.

Quizá esta opinión cambiaría de conocerse el nombre de una de las carpetas ocultas del panel principal de su oficina: Érebo.

*Ilustrado por © Kanshin*

***Subestación:*** Centro de mando de la Agencia cada país.

***Supervisor:*** Operativo de Clase E designado para controlar una célula de agentes, normalmente de Clase S.

***Tapadera:*** Identidad falsa.

***Tarro de Miel:*** Un Operativo femenino especializado en comprometer a sus objetivos mediante la seducción.

***Taquilla:*** Una dirección anónima a la que se enviará equipo, dinero o información.

***Topo:*** Agente infiltrado en una organización.

***Trabajo Negro:*** Misión que incluye algún tipo de acto criminal.

***Vagabundo:*** Agente Onmyoji.

### *Uniforme*

Los Operativos Clase S reciben unos uniformes personalizados en color burdeos que les permitirán ser fácilmente identificados por los refuerzos en caso de necesidad. Los uniformes son prendas antibalas, además de proporcionar aislante contra las inclemencias climáticas. Los Operativos Clase H suelen vestir de negro o con uniformes militares del mismo color por simples motivos prácticos. En caso de ser necesario, pueden utilizar unas gabardinas con el mismo tono que los Clase S.

### *Pautas de Comportamiento*

Existen ciertas reglas que los agentes deben seguir para no comprometer el secreto de la organización.

**Nada de poderes en público.** Aunque esto sea tolerado en situaciones de vida o muerte, la cantidad de recursos de Limpieza que han de ser empleados con posterioridad resultan problemáticos. Ante la posibilidad de haber sido observados en uno de estos eventos, se requerirá la eliminación de posibles testigos si no es posible modificar sus recuerdos o acceder a los servicios de un equipo de Limpieza. Mantener las habilidades sobrenaturales en secreto hará más difícil que la posible oposición pueda prepararse para ellas.

**Las relaciones personales no son recomendables,** excepto para mantener una tapadera o ganarse la confianza de alguien. Las relaciones de tipo romántico son especialmente peligrosas en el caso de Operativos Clase S, pues indefectiblemente terminan en situaciones no deseadas. Cualquier comunicación con familiares o amigos de su vida anterior está terminantemente prohibida. Para impedir que los agentes se preocupen por su familia, al ser reclutados, se les asegura que recibirán una generosa asignación de un "seguro de vida" que les permitirá vivir desahogadamente.

**Las mentiras más efectivas son las más simples.** Al improvisar nunca hay que perder de vista la posibilidad de tener que probar posteriormente cualquier hecho que se manifieste. Las preguntas no deberán dar información a los interrogados. El uso de la tortura está permitido si el líder de célula lo cree necesario.

**Cada Operativo tiene su papel predefinido en una célula.** Los *"picos de oro"* se encargan de las relaciones, los *"machacas"* de la parte sucia, los *"especialistas"* de la información y el líder de las decisiones. El uso adecuado de los recursos reduce la posibilidad

de complicaciones.

**En el caso de tener que tratar con contactos de la Agencia,** hay que considerarlos siempre como valiosos aliados que deben de ser protegidos, evitando en lo posible comprometer sus tapaderas o dejarles saber más de lo necesario. En la mayoría de las ocasiones, los contactos creerán que trabajan con un servicio secreto o con las fuerzas del orden.

**No dejar nunca pruebas** de la existencia de la Agencia o de una operación. Los documentos comprometedores deberán ser destruidos. Un Operativo nunca deberá dejar ninguna información para otro en un medio físico, incluso aunque esté cifrada. En el caso de ser absolutamente necesario, se recomienda el uso de métodos de cifrado y encriptamiento.

**Antes de entrar en combate,** se recomienda hacer siempre reconocimiento previo. En no pocas ocasiones, el método de entrar a saco suele significar una muerte rápida. El uso de la fuerza deberá ser proporcional a la amenaza. Nada de usar poderes sobrenaturales fácilmente identificables para ocuparse de unos vulgares asaltantes.

**En el caso de sospecha** de *"doble juego"* o de pérdida de control por parte de un Operativo S, deberá contactarse con el Supervisor, sin necesidad de informar al líder de célula. Si una célula oculta el hecho de que un agente Clase S está fuera de control, se arriesga a ser *Cancelada* en su totalidad.

### *Recursos de los Operativos*

Los Operativos reciben un salario para sus gastos y para llevar un nivel de vida suficientemente confortable. La paga media de un agente Clase S suele rondar los 3.000 euros al mes. El uso que hagan del mismo es asunto suyo, siempre que no infrinjan alguno de los protocolos de la Agencia. En cuanto a vehículos y armamento, se les permite llevar sus armas personales siempre que no sean particularmente problemáticos. Como es obvio, cuando un agente sube de categoría, uno de los beneficios que conlleva es un aumento de sus recursos.

## RECURSOS

La Agencia dispone de una cantidad de Operativos exagerada en comparación con los servicios secretos de cualquier país. Sus Operativos superan los 120.000 agentes, a lo que hay que sumar los recursos casi ilimitados que pueden activar mediante sus enlaces en los servicios secretos, así como un acceso completo a los ejércitos de cualquiera de los países miembros de la O.T.A.N. Sus redes de información incluyen los servicios secretos y administraciones de la mayor parte de los gobiernos mundiales, así como una red de cuarenta y tres Subestaciones que filtran y coordinan los flujos de datos. Sus recursos económicos son astronómicos, disponiendo de varias partidas anuales desviadas de los fondos de la Unión Europea. A nivel tecnológico, están muy avanzados, aunque el acceso a la tecnología de cristales Esper sea muy limitada, por las malas relaciones con Utopía.

## EL CENTRO

Situado en el Reino Unido, en algún lugar cercano a Londres, se encuentra un complejo subterráneo que alberga el nexo de control de toda la red de inteligencia de la Agencia. Cada una de sus operaciones, datos, circunstancias, documentos o indicios de actividad sobrenatural confluyen en él, formando la mayor red de información del mundo. Está protegido por los más avanzados medios tecnológicos, así como por una serie de Kekkai, cortesía de la Orden de los Onmyoji, que lo convierten en virtualmente impenetrable. Los mejores agentes S-5 están destinados en él, encargándose de las operaciones más importantes.

El Centro imparte órdenes a todas las demás Subestaciones y las decisiones de Operaciones que emite no admiten discusión. Además, cualquier uso de los satélites por parte de las divisiones de Operaciones o Inteligencia de las Subestaciones debe ser aprobado por alguno de los tres Directores.

## SUBESTACIONES

Existen cuarenta y tres Subestaciones de la Agencia, numeradas según su antigüedad. Sus localizaciones son información clasificada

*Ilustrado por © Kanshin*

**Jimmy Lao, Director de Operaciones, 33 años.** De origen chino, nació en París en el seno de una familia humilde. Ingresó en la Gendarmerie francesa, trabajando en el Distrito XIII, la zona principal de la comunidad china de París. Tras algunos años de servicio, consiguió el respeto tanto de sus compañeros como de sus conciudadanos, así como el amor de la preciosa Tsu Hsien, con la que se casó y tuvo una hija. Pero su felicidad no duraría mucho. El destino quiso que se viera envuelto en un caso con la Secta del Loto Rojo, que le fue arrebatado por sus superiores a instancias de la Agencia. No era la primera vez que Jimmy notaba que cuando ocurrían ciertas cosas, normalmente casos relacionados con asesinatos de carácter ritual, unos policías de la Central de Homicidios se hacían cargo de todo. Intrigado, decidió investigar el asunto por su cuenta. Lo lamentaría el resto de su vida.

Tras algún tiempo de investigación, el Loto Rojo envió a un Akuma para eliminarle. El demonio le esperó en su casa, incapacitándolo y, tras ensañarse con su mujer y su hija, a las que asesinó ante sus ojos, se preparó para infectarle con su semilla. Entonces, un grupo de hombres entraron en escena, haciendo huir al monstruo y borrando la memoria del joven policía, persuadiéndole de que una banda había asesinado a su familia y le había herido a él. Pero entonces empezaron los sueños. Cada noche, su mente revivía la pesadilla en la que se había visto envuelto. Obsesionado y sin tener nada que perder, comenzó a dedicar todo su tiempo a investigar.



Así llegó a contactar con algunos Cazadores y descubrió la verdad. Jimmy comenzó una cruzada personal, exterminando tanto a criminales comunes como a los seres malignos que hacían presa entre los inocentes. Tras tres años de actividad, llamó la atención de la Agencia, que estableció un dispositivo de vigilancia. Lao se apercibió de ello, suponiendo que iban a por él los mismos monstruos que llevaba años cazando. Cuando enviaron un grupo de Reclutamiento, sus cinco integrantes (uno de ellos de Clase S) fueron eliminados, y su objetivo desapareció. La Directora de Valentino trazó un estudio psicológico detallado y envió un nuevo grupo en su busca (era el aniversario de la muerte de su familia) atrapándolo en el cementerio, pero tres de los Operativos S-2 quedaron malparados. Tras ello, le fue explicada la situación y se le ofreció un puesto en la Organización. Ocho meses más tarde alcanzaba el nivel H-5. Entonces, el Director de Operaciones, Lionel Faulkner, lo eligió como sucesor. Cansado y enfermo, el Director Faulkner dedicó sus últimos meses de vida a enseñarle los pormenores de su ocupación y, aún con la oposición de la Directora De Valentino que no creía que su perfil psicológico se adaptase al puesto, tomó posesión de la Dirección de Operaciones, gracias al excelente historial y al apoyo de su mentor y de su amigo Pinkerton.

El Director Lao no ha defraudado la confianza de su antecesor, aunque ha demostrado ser un dolor de cabeza para sus dos colegas. Suele modificar los perfiles de misión e incluso a acompañar a células que entran en acción. Esto molesta sobre todo a la Directora De Valentino, que sospecha que ha tenido que ver en la muerte de algunos Operativos reclutados a pesar de su sangriento pasado.

y solo los agentes de nivel 4 o superior conocen la de alguna de ellas. Como podrás imaginar, todos los países que albergan una Subestación ignoran este hecho y, si acaso llegan a sospechar algo, creen que se trata de instalaciones secretas de la INTERPOL o de alguno de sus servicios secretos, a causa de los Operativos infiltrados en los puestos principales y del enlace a nivel gubernamental que mantienen los países de la Unión Europea. Dicho enlace no varía por los cambios que los procesos democráticos pueden provocar, pues no tiene vinculación alguna con la política.

De hecho, ninguno de los presidentes de los países de la Unión Europea tiene la menor idea de la existencia de la Agencia. La *Granja* es una subestación solo de nombre pues su localización varía, aunque algunos de los Operativos más antiguos piensan que hay varias *Granjas* en diferentes lugares del mundo, mientras que otros creen que es trasladada cada cierto tiempo.

El personal de cada subestación reside permanentemente en ella, con la excepción de los Operativos de nivel 4 o superior. Aun así, es extremadamente raro que nadie por debajo de nivel 5 conozca la ubicación de ninguna de ellas. Aquellos que abandonan o entran en una Subestación son privados de la posibilidad de la más mínima orientación, para lo cual existen una serie de protocolos perfectamente definidos.

| Sub. | Localización | Sub. | Localización |
|---|---|---|---|
| 1 | La Granja (secreta) | 23 | Argentina |
| 2 | Francia | 24 | Brasil |
| 3 | España | 25 | Sudáfrica |
| 4 | Alemania* | 26 | Jamaica |
| 5 | Alemania* | 27 | Senegal |
| 6 | Italia | 28 | Hungría |
| 7 | Bélgica | 29 | Madagascar |
| 8 | Luxemburgo | 30 | Haití |
| 9 | Países Bajos | 31 | Guinea Ecuatorial |
| 10 | India | 32 | Costa de Marfil |
| 11 | Australia | 33 | Gabón |
| 12 | China (Hong Kong) | 34 | Sri Lanka |
| 13 | Singapur | 35 | Pakistan |
| 14 | Dinamarca | 36 | República Checa |
| 15 | Irlanda | 37 | Malta |
| 16 | Grecia | 38 | Chipre |
| 17 | Portugal | 39 | Eslovaquia |
| 18 | Austria | 40 | Eslovenia |
| 19 | Polonia | 41 | Letonia |
| 20 | Finlandia | 42 | Estonia |
| 21 | Suecia | 43 | Lituania |
| 22 | Nueva Zelanda | | |

*** Las dos subestaciones alemanas se deben a la época de la RFA y la RDA.**

## LÍDERES

La Agencia está dirigida por tres Operativos E-6, cada uno de ellos encargado de una parte específica del trabajo, aunque con autoridad para tomar cualquier decisión ejecutiva en caso de urgencia o necesidad.

El Director General Pinkerton tiene el cometido de decidir qué operaciones tienen preferencia y mantener el control sobre logística, inteligencia y asuntos militares.

La Directora Ejecutiva Arianna se ocupa de las relaciones políticas y sociales, así como del control sobre el comportamiento de los Operativos, supervisando personalmente cualquier indicio de irregularidad que se detecte en Perfiles. Su especialidad es el conocimiento a nivel psicológico de los Operativos S, a los que considera bombas de relojería que deben ser vigiladas.

Por último, el Director de Operaciones Lao se encarga del cumplimiento de las misiones que le son encargadas por Pinkerton, inspeccionando el desarrollo de las más importantes y decidiendo cuál es el curso de acción a seguir en aquellas que se compliquen. En las crisis importantes suele ser habitual que los tres se reúnan para establecer un plan de acción que tenga en cuenta los objetivos y los detalles psicológicos, operacionales y logísticos de la misión.

## EL MISTERIOSO AGENTE ZERO

Desde los tiempos de la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad, existe un misterio que la Agencia, pese a sus casi ilimitados recursos, ha sido incapaz de desvelar. Un secreto que tiene que ver con ellos. El secreto del Agente Zero.

Su primera aparición se remonta al 8 de septiembre de 1941, en el Castillo Kotor, donde el *Obergruppenführer* Von Gründorf logró abrir un pequeño pórtico para permitir la entrada de Akuma en su forma espiritual y acabar con los Operativos que habían invadido su base. Según consta en el informe oficial, "*los demonios que penetraron en nuestro mundo por la abertura poseyeron a buena parte de los comandos, infectándolos con su diabólica semilla*".

Sin embargo, un anexo añadido por el líder de la Operación, el Coronel Robert Greyman, narra cómo los comandos quedaron incapacitados al ser poseídos, y la aparición de un tipo delgado, de cabello rubio y con el rostro parcialmente oculto tras una máscara rota de color blanco. Sus ojos brillaban en diferentes tonalidades, entre el rojo y el azul, mientras luchaba con los guardaespaldas de Von Gründorf, momentos antes de eliminar al ocultista nazi. Tras eso, destruyó los sellos que mantenían abierto el portal, destrozando con sus manos enguantadas las formas espirituales de los Akuma que atravesaban el diminuto Pórtico. Tras lograr todo esto con insultante facilidad, el desconocido dirigió unas palabras al Coronel: "*Bienvenidos al club, muchachos. Dadle fuerte a esos mamones y usad su poder contra ellos*". Desde ese día se han reportado un total de 48 intervenciones del misterioso individuo en operaciones de la Agencia. En tres de ellas compartía el aspecto físico de la primera aparición, aunque en el resto variaba en sexo, edad o apariencia. Sus poderes también fluctúan según la ocasión, habiendo demostrado el uso de poderes Akuma de toda clase y rango, así como variadas capacidades Esper. Y en todas sus actuaciones ha dejado su tarjeta de visita: una carta con un extraño Joker en blanco y negro.

¿Qué o quién es el Agente Zero? Los informes recopilados por los diferentes Directores Ejecutivos de la Agencia dejan claro que se trata de alguien que tiene que ver con la organización y que conoce algunos de sus secretos, incluyendo la localización del Centro. La actual Directora Ejecutiva, Arianna, cree que se trata de una pequeña organización de apoyo y/o vigilancia fundada por los Onmyoji, pese a que el enlace con la orden, Saburo, lo haya negado. Lo único que es seguro es que tienen un conocimiento de operaciones de alto secreto que nadie debería poseer, lo que implica que están trabajando con alguien de dentro. Y si hay algo que Arianna no soporta es tener un fallo de seguridad y no poder identificarlo. No está dispuesta a cerrar el informe para su sucesor con las palabras "*Inexplicable. Identidad desconocida.*".



## UTOPÍA

***Si crees que sabes algo del mundo...***
***Si crees conocer sus secretos...***
***Si crees conocer a sus gobernantes...***
***Y crees conocer la sangre que corre por tus venas...***
***Te lo diré ahora...***
***Te equivocas...***

Durante los tormentosos tiempos de la Segunda Guerra Mundial tuvo lugar el advenimiento de una nueva especie, un híbrido entre la raza humana y la atlante. La creación de dicha especie fue ejecutada por científicos alemanes a partir de una tecnología y una serie de muestras de tejido obtenidas durante una expedición al Tíbet. Más tarde, la Agencia logró apoderarse de algunas instalaciones del *Projekt Übermensch*, analizando sus progresos y creando a su vez sus propios supersoldados, mientras que Thule trasladaba sus instalaciones a otro teatro de operaciones: Sudamérica. En la década de los 60, los *Übermensch* y los Esper aparecieron en el tablero del enfrentamiento mundial entre ambas organizaciones, haciendo gala de enormes poderes que rivalizaban con las fuerzas sobrenaturales al servicio de los Akuma. Pero estos superhombres no eran libres, sino

*Ilustrado por © Enfer de Hell*



esclavos: armas al servicio de sus amos. Sus identidades se reducían a números y nombres clave, su reproducción estaba controlada, su acceso a la información estaba restringido, todo en aras de la causa de cada organización. No habiendo conocido otra cosa, tanto los Esper como los *Übermensch* solo aspiraban a cumplir con la tarea para la cual habían sido entrenados desde su nacimiento. Pero eso no tardaría en cambiar.

El 18 de agosto de 1974 tuvo lugar un hallazgo que lo cambiaría todo, algo que quedaría registrado como el *Incidente Landsvaerk*. En la pequeña aldea de Landsvaerk, al sur de Noruega, unos pescadores fueron arrastrados por unas corrientes del Mar del Norte, acabando en un pequeño fiordo de reciente creación, en la zona de un glaciar. Allí dieron con algo extraordinario, el cuerpo de un extraño ser humanoide de cuerpo delgado, piel blanca, cabello rubio claro, largas orejas puntiagudas y ojos ligeramente almendrados. En cuanto fueron rescatados, anunciaron de inmediato a las autoridades su descubrimiento, de tal forma que los siempre vigilantes oídos de la Agencia interceptaron la noticia.

Un submarino de la O.T.A.N. que se encontraba cerca del hallazgo recibió las órdenes de dirigirse al lugar y hacerse con los restos encontrados en el interior del hielo, mientras los Operativos de la Agencia infiltrados en el gobierno noruego se encargaban de silenciar la noticia. Las pruebas desaparecieron y el misterioso ser congelado fue trasladado bajo la custodia de un grupo de agentes S-5. El cuerpo fue llevado al Centro Esper, la Subestación 4 de la Agencia, donde descubrieron que estaba vivo, en un proceso parecido a la hibernación. Los científicos comenzaron a trabajar para devolverlo a la vida, aunque poco tuvieron que hacer, pues pocas horas más tarde la criatura despertó, observando todo con sus enormes y curiosos ojos azules. El entonces Director Ejecutivo de la Agencia, Gianni Luiggi del Comte, se encargó personalmente de entrevistarse con el ser, que se comunicaba proyectando telepáticamente sus pensamientos.

Se llamaba Leukor, ciudadano de Valus, capital de la isla de Atlántida. En la conversación que mantuvo con del Comte, desveló interesantes datos acerca de la desaparición de la Atlántida y relató la entrada de los Akuma en nuestro mundo. Mientras tanto, sus sondeos telepáticos localizaron mentes atlantes en la misma zona, descubriendo las penosas condiciones en las que se encontraban. Al instante, localizó a aquellos con potencial psíquico, enlazando sus mentes y mostrándoles el esplendor de la gloriosa Atlántida, asegurándoles que esa era su herencia y su derecho de nacimiento, y enseñándoles el significado de la palabra "libertad". En cuestión de horas, como un solo ser, los Esper se rebelaron contra sus amos. Preparados para tratar con un poder mucho menor que el del extraño durmiente, todos los humanos fueron reducidos y el Director Ejecutivo quedó bajo el control del inconmensurable poder mental del misterioso individuo, lo cual sirvió para proporcionarles tiempo. Días más tarde, la Subestación 4 amaneció sin la presencia de un solo Esper y con todos sus agentes bajo un borrado mental que abarcaba toda la estancia del extraño. Del Comte solo recordaba una advertencia: "*No intentéis perseguirnos*". Los agentes Esper que se encontraban en diversas células operativas también desaparecieron.

Como era de esperar, la Agencia no aceptó la pérdida de todos sus agentes Esper, por lo que invirtió gran parte de sus vastos recursos en localizarlos, utilizando para ello a sus agentes Akuma. Esto llevó a una escalada de hostilidades que desembocó en un sangriento conflicto con cuantiosas bajas en ambos bandos. Tanto Thule, representada entonces por su facción más poderosa, Fenrir, como los Akuma, redoblaron sus esfuerzos, adquiriendo una gran ventaja y obteniendo grandes victorias sobre sus oponentes. El enfrentamiento amenazaba con destruir todo aquello que la Agencia había construido y, en consecuencia, provocar el fin del mundo. Una posición insostenible por ambas partes, pues los Esper no podían seguir manteniendo un elevado número de bajas, pues no podían procrear, sin mencionar que en las filas de Fenrir también se encontraban miembros de su especie. De esta manera se firmó un armisticio temporal para intentar detener la ofensiva demoníaca. Esto dio sus frutos y tras unos meses la historia se repitió con los *Übermensch*, que también fueron contactados por

Leukor, aunque Fenrir utilizó sus recursos para retener a la mayor parte de sus superhombres mediante la fuerza, el uso de los Aryan y de las drogas. Aun así, la organización quedó muy debilitada y sometida al hostigamiento por parte de la Agencia y de otras facciones rivales, hasta que terminó siendo absorbida por Thule.

Tras esto, la Agencia y los Esper llegaron a un acuerdo: ellos dejarían de perseguir a los Esper y estos se comprometerían a proporcionar algunas de sus fuerzas para luchar contra los Akuma. De esta manera, los Esper se retiraron del mundo y establecieron su propia civilización oculta, la ciudad de Utopía. Seis años más tarde, Leukor desapareció, dejándoles sin guía.

## ORGANIZACIÓN

La estructura de mando de Utopía es un sistema jerárquico compuesto por una serie de niveles sociales. En primer lugar, se encuentra el Consejo, constituido por los diez Esper de primera generación cuyos conocimientos y capacidades tanto políticas como administrativas los convierten en los candidatos idóneos para este cargo. Sus decisiones se toman mediante exposición, deliberación y voto favorable de la mayoría. La ejecución de las leyes y órdenes del Consejo, así como la obligación de mantenerlo informado de todo lo necesario, corresponde a la Voz del Consejo, puesto ocupado actualmente por las trillizas Perla, tres Esper de tercera generación con unos talentos extrasensoriales tan imponentes que literalmente pueden ejercer sus obligaciones en varios lugares a la vez como si estuvieran reunidas en cada uno de ellos. Por debajo se encuentra la Cámara Administrativa, que se encarga de la gestión de los recursos y hace las veces de correa de transmisión de las órdenes de la Voz, notificando a cada uno de los órganos menores especializados en diversos aspectos del gobierno, a los que llaman Institutos y que son los siguientes:

***Instituto de Seguridad Ciudadana (I.S.C.):*** Encargado de mantener el orden y ofrecer seguridad a todos los habitantes de Utopía, así como de ejecutar las leyes y castigar a los escasos criminales. Los casos de delito más común son comportamiento antisocial, aparición eventual de psicópatas e intentos de suicidio. La pena para aquellos que quiebran las leyes es simple. Los delitos menores suponen reeducación, y los más graves, la eliminación automática. El I.S.C. mantiene dos divisiones para efectuar su cometido.

La primera, la División de Seguridad Ciudadana, está compuesta por los Vigilantes, fácilmente reconocibles por sus uniformes de color negro, unidades entrenadas para cumplir labores de control, protección, supervisión, vigilancia y ejecución, que son coordinadas desde la Atalaya, una de las imponentes agujas de cristal de la urbe. La Atalaya cobija a una serie de Tecnomentat con la capacidad Proxy, que son conectados a un cableado cristalino para potenciar y coordinar sus procesos mentales y perceptivos, recibiendo cada uno de ellos y procesando a tiempo real toda la información de los Vigilantes, así como la llegada desde la División de Inteligencia del Instituto de Inteligencia Ciudadana.

La segunda, la División de Reeducación Social, se compone de un reducido grupo de telépatas que efectúan borrados mentales para poder reeducar de forma efectiva a los criminales. Los Esper que pasan demasiado tiempo entre los humanos y comienzan a dar muestras de haber adoptado pautas de comportamiento contrarias a las costumbres de Utopía son llevados a ella para evaluación y posterior reeducación, si fuera necesaria. Los borrados abarcan desde Reajuste, que es la anulación de ciertos recuerdos y conductas, hasta Tabula Rasa, que es un borrado total de memoria.

***Instituto de Inteligencia Ciudadana (I.I.C.):*** Encargado de coordinar las tareas de educación de los jóvenes ciudadanos, así como de anticipar las necesidades de la población, elaborando informes que son remitidos a la Cámara Administrativa para su posterior estudio. El I.I.C. se subdivide a su vez en tres partes.

Primera, la División de Educación compuesta por los Docentes, cuyas metas son el pleno desarrollo cultural, mental y social de los más jóvenes, así como un óptimo perfeccionamiento de sus dones Esper. Al término del ciclo educativo, la Junta de Docentes asigna a cada uno el cometido que mejor le cuadre dentro de la sociedad perfecta de Utopía.

La segunda es la División de Control de Recursos, dedicada a mantener el inventario de los recursos humanos y materiales, así como anticipar las posibles necesidades que puedan surgir.

Por último, la División de Inteligencia tiene como misión obtener percepciones demoscópicas de la población para corregir cualquier descontento antes de que se extienda, haciendo partícipe a la Cámara Administrativa. Esta División también se ocupa del control de los puntos de observación, la red de cámaras que se encuentran instaladas en toda la ciudad, denunciando cualquier comportamiento antisocial al I.S.C. en cuanto se detecta.

***Instituto de Relaciones Diplomáticas (I.R.D.):*** Una forma delicada de llamar a la vigilancia de la Humanidad. El I.R.D. está formado por la División de Inteligencia Diplomática, que asigna las prioridades a los diplomáticos en contacto temporal con la Agencia, además de asignar misiones de observación en el mundo exterior al servicio secreto (una división no oficial formada por los mejores vigilantes del I.S.C. se hacen llamar *¨Onimous Omen¨ y* su líder responde a las siglas de G.A.O.). La División de Control de Visitantes, de tamaño más reducido, se encarga de recibir, atender las necesidades y vigilar a cualquier huésped que sea admitido en la ciudad.

***Instituto de Salud y Bienestar (I.S.B.):*** Dedicado a velar por la salud tanto física como mental de los ciudadanos de Utopía, así como por su reproducción. Los enormes adelantos tecnológicos obtenidos en materia sanitaria les permite mantener completamente aséptico el interior de la ciudad sin reducir las defensas de los ciudadanos, que son vacunados con nanobots contra cualquier tipo de enfermedad conocida. El I.S.B. está formado por tres divisiones.

La División de Control Ambiental regula las condiciones medioambientales en el interior de Utopía, incluyendo temperatura, composición de la atmósfera en la ecocúpula y control alimentario.

La División de Salud y Bienestar se encarga de la investigación, desarrollo y aplicación de las diferentes técnicas sanitarias especializadas en el organismo Esper, que incluye la depuración de toxinas, limpieza mental (aplicada por telépatas) y los Biotanques, unas bañeras de cristal que amplifican las capacidades regenerativas de los tejidos corporales. Los miembros de esta División son Tecnomentats que operan las máquinas de diagnóstico y telépatas de menor nivel que se encargan de labores psicológicas, siendo las enfermedades mentales uno de los males más comunes (depresiones, estrés, alienación…).

Por último, la División de Procreación y Pediatría tiene como cometido la gestación en laboratorio de los nuevos ciudadanos a partir del material genético más apropiado, así como su posterior cuidado dentro de un ambiente controlado y especialmente diseñado para ellos, al efecto de facilitar un perfecto desarrollo y una pronta integración en células educativas dirigidas por Progenitores, figuras tanto paternas como maternas. Esta tarea se considera una de las más prestigiosas, pues exige un nivel de compromiso, dedicación e implicación personal mucho más elevado que cualquier otra ocupación, puesto que deben proporcionar seguridad, empatía y respeto a los niños, así como servir de puente en sus relaciones con los ciudadanos adultos. Aunque haya unas reglas que deben ser escrupulosamente cumplidas, no son pocos los Progenitores que mantienen una relación afectiva paterno-filial con sus pupilos y que, en alguna ocasión, se saltan las reglas para protegerlos y apoyarlos. Las identidades de los padres biológicos son secretas y se mantienen guardadas en el Instituto de Inteligencia Ciudadana. La razón de ello es que los niños son la aportación a la sociedad de todos sus ciudadanos y que, como tales, cualquier niño es hijo de Utopía. Esto no evita que muchos ciudadanos se pregunten si alguno de los jóvenes con los que se cruzan a diario puede ser su hijo, aunque mucho se cuiden de compartir estos sentimientos con nadie.

***Instituto de Asignación de Recursos (I.A.R.):*** Es el mayor de todos los organismos, pues engloba todas y cada una de las ocupaciones necesarias en la civilización de Utopía. Todos los ciudadanos trabajan para alguna de sus Divisiones, descritas a continuación.

La División de Asignación Residencial proporciona alojamiento

*Ilustrado por © Enfer de Hell, Kanshin y Wenart*




a los ciudadanos según sus necesidades, tomando como base la optimización de su tiempo y su lugar de trabajo. Cualquier reubicación laboral suele llevar un cambio de domicilio, aunque no suponga demasiados problemas dado que todos los habitáculos de Utopía son idénticos, siendo sus ocupantes quienes le dan su individualidad.

La División de Reubicación Ocupacional se encarga de proporcionar la mano de obra que requiera el Instituto de Inteligencia a través de su División de Control de Recursos, para así mantener la productividad óptima, eligiendo a los individuos idóneos para la ocupación en particular.

La División de Información Ciudadana proporciona todo tipo de información, tanto lúdica como cultural, a los habitantes de Utopía, manteniéndolos al corriente de los sucesos ocurridos mediante las holopantallas que pueden encontrarse en cualquier hogar.

La División de Control de Contenidos ejerce la censura sobre las noticias que la División de Información Ciudadana ofrece, filtrando aquellas que puedan perjudicar a la sociedad.

La División de Control de Bots se encarga del censo y control de la "fauna" de la ciudad, tanto de los pertenecientes de los ciudadanos como de todas las máquinas diseñadas para labores de reparación, fabricación y limpieza.

La División de Detección de Emergencias es un sistema informático de Inteligencia Artificial controlado por Tecnomentats con la capacidad Proxy que mantiene una vigilancia continua mediante sensores de toda la ciudad, denominado E.R.G.O. (*Emergency Response General Overseer*). Esta I.A. de voz femenina avisa inmediatamente a los ciudadanos de cualquier tipo de emergencia, velando por su seguridad y respondiendo de forma interactiva e instantánea a cualquier pregunta o necesidad. Su programación incluye un módulo de aprendizaje para mejorar el servicio a la comunidad, aprendiendo de cada incidencia. Finalmente, la División de Control de Desechos se encarga de la recogida, procesamiento y reciclaje de los residuos por medio de Servibots, máquinas controladas por una parte de la I.A. designada E.R.G.O. que efectúan labores de limpieza y mantenimiento de la ciudad. Los residuos no reciclables son introducidos entre dos membranas intermedias gravitacionales que crean un espacio de supergravedad capaz de comprimir el contenido de un camión de 7 toneladas al tamaño de una canica superpesada, manteniendo su masa. Así, la eliminación de residuos es optimizada y no genera vertederos gigantescos.

## CAPITAL: UTOPÍA

**46.281** habitantes. **14.677** bots registrados. **116** residentes invitados.

Esta brillante joya simboliza el afán de superación y la esperanza en el futuro de la raza Esper, herederos de las tradiciones de la antigua Atlántida. Situada en la Patagonia, en algún lugar entre de la Tierra del Fuego, entre Chile y Argentina, esta monumental urbe se encuentra totalmente aislada del mundo, siendo completamente invisible a los medios tecnológicos de la Humanidad.

Diseñada por el propio Leukor y construida por completo mediante tecnología atlante, es absolutamente autosuficiente, disponiendo de sus propias fuentes de energía gracias a grandes cristales amplificadores de Bioenergía y acumuladores, capaces incluso de trasladar la urbe mediante sus motores de generación de antigravedad. A primera vista, cualquier observador casual podría confundirla con un capricho de la naturaleza, con sus brillantes agujas de cristal apuntando al cielo y entrecruzándose entre sí, aunque su perfección de formas deja claro que es obra de una civilización avanzada. El mismo visitante se sorprenderá al descubrir las maravillas que guarda en su interior, a pesar de las condiciones inhóspitas exteriores, con multitud de jardines e invernaderos de crecimiento rápido potenciados por cristales bioenergéticos, multitud de bots al servicio del ciudadano y una sociedad liberada de la opresión del deseo, la envidia y los defectos propios de los humanos.

La sociedad de Utopía es una comunidad perfecta donde todos son iguales y gozan de las máximas comodidades bajo el benévolo control de sus gobernantes. Un mundo absolutamente ideal sin crimen, sin odio y sin diferencias sociales. El triunfo de la civilización. Por desgracia algo así solo es perfecto sobre el papel, pues en la práctica la urbe no es tan utópica. El ambiente es asfixiantemente limpio, todos los escenarios inmaculados y todas las actividades puntuales, algo que, aunque ventajoso, resulta opresivo para la población.

La sociedad utópica proporciona una serie de ventajas a sus ciudadanos, que a cambio adquieren una cierta cantidad de obligaciones con su comunidad, conviviendo en paz bajo el completo control del sistema administrativo que les libra de las decisiones importantes como la reproducción, la ideología o la elección de fuentes de información. Los niños son adoctrinados en el elitismo racial, inculcándoles una serie de valores como la supuesta superioridad de los Esper sobre los humanos que

intentaron esclavizarlos como a animales; la eficiencia y el desecho de todo aquello que es inútil o ilógico, como los sentimientos, las relaciones amorosas y la amistad incondicional, que se sustituyen por el bien común, el respeto y la lógica.

De esta forma, los Esper son fríos y altivos, eficaces y racionales, buscando siempre la forma más práctica de alcanzar sus objetivos y manteniendo bajo control sus emociones, al contrario que los humanos, que promueven privilegios ilógicos como los debidos al nacimiento, a la profesión o a sus relaciones sociales. Ciertamente, cuando los Esper abandonan Utopía, a veces se replantean si la perfección de su mundo es realmente cierta o los barrotes de una jaula de cristal. Un Esper que haya estado durante bastante tiempo conviviendo con los humanos puede ser infectado por las ideas absurdas de los seres inferiores y su mente deberá ser depurada. Las relaciones con los humanos están mal vistas e incluso en ciertos casos pueden ser penadas.



Ilustrado por © Kaskia

En cuanto a sus usos y costumbres, el tiempo lo miden en ciclos (ciclos de trabajo, ciclo de sueño) y lo subdividen en horas. Sus nombres son elegidos entre las piedras y los metales preciosos, así como entre los dioses, para recordarles siempre a los humanos con quién están tratando y dejar implícita su superioridad ante ellos. Dichos nombres tienen poca utilidad en su sociedad dado que su modo de identificarse es una impronta telepática única. Su tecnología les permite crear cerraduras que solo reaccionen a ciertas improntas, así como objetos, vehículos y toda clase de parafernalia, vedados a los humanos. Su vestimenta es práctica, prefiriendo el blanco o colores muy claros con pocos ornamentos, siendo estos en su totalidad de cristal tintado, creados por ellos mismos. El vestuario sufre cambios dependiendo del trabajo que realice el Esper, lo cual identifica rápidamente su ocupación. En general, la ropa suele ser ajustada, tipo mono de trabajo, y algunos de los diseños podrían ser considerados atrevidos e incluso indecentes por ciertas comunidades humanas acostumbradas a unos estereotipos plagados de tabúes.

Las leyes de Utopía fueron creadas para obtener una colonia real con las mejores condiciones sociales posibles, con controles suficientes que evitasen las situaciones de corrupción y permitieran a los ciudadanos el ser personas que se guiasen por la razón y la lógica, como corresponde a seres evolucionados. Por ello, la ley se sustenta en la experiencia y es susceptible de modificaciones que la perfeccionen. Básicamente, las premisas principales se reducen a dos: que lo primero es el beneficio de la sociedad y que la libertad personal termina donde comienza la de los demás.

Su tecnología está basada en la atlante, con cristales de acumulación, conducción y potenciación de Bioenergía, que permiten la creación de máquinas que se sustentan absorbiendo la energía de la red de la ciudad. Estos cristales tienen tamaños gigantescos, alcanzando los más pequeños una altura de 8 metros y pudiendo llegar a medir cientos de metros, según las funciones que desempeñen. Todos los ciudadanos deben proyectar diariamente parte de su Bioenergía para incrementar las reservas, en un proceso sencillo que dura escasos segundos y que no tiene efectos secundarios. De esta forma, Utopía tiene un suministro energético constante que respeta el medio ambiente. Por si todo esto fuera poco, la disposición cristalina de la ciudad filtra y absorbe los rayos solares, utilizándolos para mantener las condiciones lumínicas y de temperatura ideales con ayuda de los dispositivos de la ecocúpula. La División de Control Ambiental vigila que todos los niveles sean óptimos. Además, los Esper han creado todo tipo de herramientas tecnológicas que los seres humanos considerarían ciencia ficción, tales como armas, vehículos antigravitatorios, exoesqueletos tipo mecha o Bots dedicados a las tareas menos gratificantes. Para poder ser empleadas, la mayor parte de ellas requieren que el usuario sincronice sus ondas cerebrales con el cristal de control, lo que no significa que un humano no pueda ser aleccionado para su uso. Después de todo, casi toda la humanidad tiene una tenue herencia atlante.

Las defensas de la ciudad resultarían impresionantes para cualquier potencia mundial. Además de las capacidades sobrehumanas de toda su población, el Consejo se ha preocupado de proteger a los ciudadanos mediante la construcción de dispositivos defensivos basados en el uso de la tecnología atlante de carácter destructivo. Aunque los antiguos atlantes no creyeran en la violencia ni necesitaran defensa al carecer de potencias enemigas, su tecnología es susceptible de ser utilizada en artefactos de destrucción masiva. Los más básicos son los *Cañones Prisma*, capaces de acumular y liberar Bioenergía de forma idéntica al poder Tecnomentat Cañón E.G.O., pero de una forma exponencial. Dichas armas son capaces de barrer cielo y tierra a decenas de kilómetros, golpeando con la fuerza de una explosión termonuclear que ningún material puede resistir.

Para complementar estas armas, se han construido una serie de autómatas de 12 metros de altura pilotados por Tecnomentat que reciben el nombre de la Fuerza Glazier. Sus capacidades de combate son tan elevadas, que una simple escuadra de cuatro Glazier podría arrasar cualquier división blindada humana sin tan siquiera emplearse a fondo. Si una escuadra puede hacer eso, ¿de que serán capaces la media centena de ellos que protegen la gran urbe? Con semejantes armas, Utopía es prácticamente inexpugnable. Pero su mayor arma es su sistema de camuflaje, capaz de engañar a los más avanzados sistemas de detección por satélite, convirtiendo a la gargantuesca construcción en parte de su entorno y haciéndola totalmente indetectable a sus posibles enemigos.

Así pues, la sociedad de Utopía se revela como la civilización más avanzada en la faz de la Tierra. ¿Quién sabe hasta dónde podría llegar la Humanidad si uniera fuerzas con ella? De momento, el proyecto del Consejo incluye una futura revelación a los humanos de sus avances, aunque sean conscientes de que lo que la Humanidad no puede comprender, lo destruye. Por ello no piensan hacerlo antes de terminar su obra maestra, su as en la manga, la obra de ingeniería armamentística definitiva: el

Erradicador. Un proyecto tan secreto que solo quince personas conocen el ambicioso alcance de su poder y solamente seis han llegado a ver los planos. El tiempo dirá si será un instrumento de paz o la bota de la tiranía que aplaste el mundo.

**Las Trillizas Perla:** Tres jóvenes de diecinueve años, trillizas de nacimiento, cuyas personalidades son tan diferentes como los colores con los que se tiñen el cabello. Sus nombres son Perla Blanca, Perla Rosa y Perla Negra.

Perla Blanca es una poderosa telépata cuyo comportamiento es frío y distante, incluso para una Esper. Perla Rosa es una hábil Tecnomentat con gran inventiva y carácter cínico y extrovertido, un poco sabihonda y presumida. Perla Negra es una Psicomentat de gran fortaleza y reflejos rápidos, de temperamento tranquilo y sombrío, a la que no agrada nada el cargo que se ve obligada a ocupar por el bien de la sociedad.

Las tres juntas, pese a su juventud, desempeñan el cargo de Voz del Consejo, pues la lógica con que los Esper gobiernan todos los aspectos de Utopía demuestra que son la elección idónea por su extraña simbiosis psíquica, que les permite mantener un vínculo telepático permanente a cualquier distancia e incluso manifestar las habilidades de cada una individualmente. Son las embajadoras habituales, normalmente por separado, en sus reuniones y tratos con la Agencia.

En uno de sus últimos viajes, Perla Rosa quedó prendada del Director de Operaciones de la Agencia, Jimmy Lao, y ahora sus hermanas empiezan a estar preocupadas, pues no habla de otra cosa. Peor aún, su enlace psíquico les revela que no se trata de un capricho pasajero y, además, la particular naturaleza de su unión mental ha ocasionado que ellas hayan empezado a tener vergonzosos y desagradables sueños que turban su paz interior. De momento, temen que el Consejo pueda descubrir un descenso en su rendimiento y que se pregunten a qué puede ser debido.



## LOS CINCO TEMPLOS

***"Procurad siempre obrar con cautela. Solo un loco le toca la cola a un dragón."***
***Abe no Seimei.***

De entre todas las organizaciones y hermandades surgidas en el seno de la Humanidad para enfrentarse a los Akuma, ninguna lleva tanto tiempo ni tiene una historia tan antigua como la Orden de los Onmyoji. Mientras otros grupos emplean la fuerza para frustrar los planes de los demonios, ellos hacen uso del conocimiento, de las tradiciones y de un valor tan inconmensurable como las estrellas del firmamento.

### LOS ANCESTROS DE LOS ONMYOJI

Tras la entrada de los Akuma en nuestro mundo, que causó la destrucción de la Atlántida, la incipiente Humanidad quedó a la merced de aquellos demonios que habían cruzado en forma espiritual. Seis atlantes escaparon de la catástrofe, tomando sobre sus hombros la carga de proteger a los humanos de los abyectos seres que habían provocado la extinción de su raza. Habitando entre las tribus y pueblos antiguos, confundidos con dioses por su aspecto y su poder, los seis mantuvieron a raya, en solitario, a sus enemigos. Fue en el 3200 a.C., en el Bajo Egipto, donde ocurrió algo extraordinario. Orhu, a quien los egipcios llamaban Horus, fecundó a una de las concubinas del faraón, pese a que su especie era prácticamente estéril. De aquel niño, mitad humano y mitad atlante, surgió la Casa de los Hijos de Horus, poseedores de grandes dones. Este linaje fue la semilla de donde brotó la Orden de los Onmyoji.

El líder de los seis atlantes, Shaol, se llevó a los mejores de entre los Hijos de Horus a su refugio en el Tíbet, donde había dedicado el tiempo a desarrollar una disciplina metafísica, a la que había llamado *Qi doh* (que en atlante significa "aprendizaje"), que le permitía invocar y controlar a unas fuerzas icónicas elementales para obtener diferentes efectos sobrenaturales mediante la canalización de la energía vital de un individuo. Shaol y su asistente, Dalahel, dedicaron años, décadas y siglos a desarrollar una estirpe de seres humanos entrenados en las artes del cuerpo, la mente y el *Qi doh* (más tarde llamado Kidou), que enviaron hacia el Este, donde aparecían los Ayakashi (del atlante *Ayakh-ha-shem, "espíritus oscuros sin descanso"*). Así, durante milenios, los Seguidores de Shaol vagaron enpequeños grupos familiares, protegiendo a los humanos y tomando cónyuges y discípulos entre ellos para continuar su tradición. Aquellos a quienes protegían los llamaban de diferentes formas: hombres-espíritu, cazadores y hechiceros. Comunicándose entre sí mediante la práctica del Kidou, podían mantener cierto control sobre las diferentes tribus y civilizaciones que iban apareciendo, concentrándose en la tarea de vigilar a los Akuma.

Los milenios pasaron con rapidez, y con ellos los conflictos. Hacia el año 705 a.C. ocurrió algo que tendría una importancia primordial en el desarrollo de la futura Orden de los Onmyoji. Uno de los Seguidores de Shaol, llamado Amesh, fue atacado y transformado en Akuma en la ciudad de Babilonia. Poseedor de una voluntad inquebrantable, Amesh no solo fue capaz de evitar que su alma se convirtiera en alimento para la semilla Akuma que le había sido implantada, sino que llegó a mantener cierto control, sellándola con la fuerza de su espíritu. Gracias a él, la amenaza de la torre de Babel fue neutralizada. Tras el incidente, fue conducido al refugio del Tíbet para estudiar su caso. Shaol llegó a la conclusión de que las emociones negativas servían de catalizador para la transformación, pues permitían a la criatura alimentarse de la energía vital de su anfitrión. Así pues, con un entrenamiento adecuado, un infectado podría controlar de forma relativa los poderes del demonio. En cuanto a Amesh, su nombre desaparece de las crónicas durante los siguientes años

Tras el incidente de Babel, los Shaolin (el nombre que los Seguidores de Shaol se daban a sí mismos) decidieron establecerse en pequeñas plazas fuertes que sirvieran como bases para centralizar sus fuentes de información y actuar de una manera más compenetrada. Además, se sentaron las bases de una serie de tradiciones encaminadas a desarrollar los dones que les permitían oponerse a los seres sobrenaturales. Los siglos continuaron su inexorable paso, acompañados por el desarrollo de las civilizaciones y los pueblos de la Humanidad, que iban extendiéndose cada vez más y haciendo más complicado mantener la vigilancia.

Hacia la mitad del primer milenio de nuestra era, los Shaolin decidieron que había llegado el momento de lograr nuevos aliados. La Iglesia Católica se había extendido en Occidente de tal forma que no tardó en ser infiltrada por los Akuma. Tras intervenir, decidieron colaborar con esta fe cuyos valores les parecían apropiados y de dicha alianza surge la Ordo Exorcista. Como por aquella época la superstición había hecho aparecer gran cantidad de adivinos y farsantes en los principales imperios asiáticos, los Shaolin comenzaron a integrarse dentro de esa clase emergente para ocupar puestos de relevancia en las principales cortes, mientras que Occidente quedó al cuidado de la Ordo y de algunos de sus agentes locales.

A mediados del siglo VIII, los Shaolin sufrieron el mayor revés de su Historia. El Emperador de China fue poseído por un Asura, transformándose en el Emperador Demonio por medio de un plan desarrollado por la Secta del Loto Rojo. Aunque en última instancia lograron encerrar al Asura y destruir los planes del Loto Rojo, la victoria se convirtió muy pronto en amarga derrota cuando la Emperatriz Yang Kwei Fei, uno de los diez Reyes-Demonio de Yama, líderes del Loto Rojo, descubrió la situación del Refugio del Tíbet. Mediante un ataque sorpresa en el que utilizaron todas sus fuerzas, los últimos atlantes, los apoyos y mentores de los Shaolin, fueron asesinados. A partir de entonces deberían ejercer su tarea sin disponer de más ayuda.

### LA ORDEN ONMYOJI

En mitad de la noche más oscura, cuando los Shaolin habían quedado completamente desamparados y su hermandad herida de muerte, Amesh el Transformado volvió a ellos. Erigiéndose en guía

y líder, dedicaron los años siguientes en perseguir y exterminar al Loto Rojo. Cuando la venganza terminó, fue el momento de iniciar la curación. Amesh reunió a los más sabios y experimentados de entre los suyos y entregó una serie de escritos que se convertirían en la base de la Orden que iban a fundar. Como los atlantes habían salido de escena, necesitarían una nueva fuerza con la que enfrentarse a las mayores amenazas, a la par que nuevos aliados y una mejora de sus habilidades metafísicas. Durante los siglos en los que había estado ausente, el Transformado había desarrollado una serie de rituales y una forma de control metafísico más rápido y potente que el Kidou, basado en la utilización de la energía de un Akuma a través de unos focos llamados Ofuda. Tras una demostración, les mostró el secreto que permitía usar Ofuda, la forma de encerrar a un Akuma y ligarlo al espíritu de un humano: el ritual Shikigami.

Dicho ritual, solo realizable por aquellos cuya voluntad se hubiera fortalecido mediante el entrenamiento descrito en los escritos de Amesh, permitiría convertir un objeto de una manufactura especial en una cárcel para la forma espiritual de un demonio. Esto permitía a su poseedor emplear sus energías para alimentar la invocación de Ofuda, pero a su vez podía resultar muy peligroso, pues el usuario del Shikigami mantendría sellado al Akuma con su propia energía vital. Así pues, aunque recibiera poderes dignos de un dios, aún podría ocurrir que el abuso de los mismos o un fallo en su control acabase convirtiendo al guerrero en un monstruo. Por eso, ninguno de los ancianos hizo objeción alguna cuando Amesh llamó a la nueva sociedad en la que se iban a convertir la Orden de los Onmyoji, significando esta última palabra "Maestro de Yin y Yang".

Así fue como se establecieron diversos templos, y los Seguidores de Shaol dejaron de asentarse en clanes y familias, convirtiéndose en la Orden Onmyoji. Pocos años después, Amesh volvió a desaparecer, esta vez para siempre.

## LA LLEGADA DE ABE NO SEIMEI

La nueva estructura resultó muy efectiva. Hacia el año 788, ya existían dieciséis templos operando por toda Asia que debían entrenar a las siguientes generaciones de Onmyoji. En el año 942, apareció un misterioso joven llamado Abe no Seimei, enfrentándose a terribles Ayakashi y destruyendo a docenas de Akuma con pasmosa facilidad. La procedencia del habilidoso joven es un misterio, al igual que el origen de sus excepcionales poderes. Su Shikigami era un *Yasha* (una clase de Akuma extremadamente poderoso) llamado *Kamaitachi*, que siempre iba acompañado por un curioso séquito compuesto por un extraño animal parecido a un gato blanco con dos colas llamado *Nekomata*, un petirrojo llamado *Kazanbai*, una tortuga llamada *Gon*, una serpiente azulada llamada *Kanpa*, y una misteriosa niña de ojos dorados con cola de zorro, llamada *Shiruba*. Todos ellos eran familiares que poseían su propio Shikigami, algo que nadie ha sido capaz de repetir.

Muy pronto, la notoriedad de Seimei fue tal que los ancianos Onmyoji le convocaron para interrogarlo. Lejos de ocultar su historia, el muchacho les explicó que había sido criado por su madre, una sacerdotisa de Inari y un sacerdote vagabundo llamado Abe no Yasuna, que desde que era un niño de pecho le había entrenado en las artes del Onmyodo, tan naturales para él como el respirar. Preguntado por sus intenciones, sonrió y dijo: *"¿Queréis que defina qué soy y lo que pienso hacer? ¡Qué problemático! Creía que estaba tan claro como el agua. Soy un Onmyoji. Si sois tan sabios como vanidosos, sabréis lo que significa eso."*. Avergonzados, los ancianos no volvieron a albergar recelos hacia él.

Seimei trabajó estrechamente con la Orden, la cual se benefició de su superior conocimiento del Kidou. Estableció diversas formas de control de las energías metafísicas, creando gran cantidad de hechizos, así como las maneras de extender los efectos de los mismos, de acelerar su invocación y de mejorar las capacidades de cada individuo según sus afinidades naturales. Creó también no pocos artefactos, como los cinco amuletos Goji o las Piedras del Caminante, que permiten conectar dos puentes para desplazarse de uno a otro a través del espacio de forma instantánea.

No obstante, su mayor logro fue el establecimiento de la jerarquía y la organización de la Orden Onmyoji, que se ha mantenido hasta la actualidad. A la edad de 84 años, aún con un aspecto juvenil, Abe no Seimei simplemente desapareció de su residencia en el Templo Hohuseri, tan misteriosamente como había aparecido. Aunque muchos testigos relataron haberlo visto después, siempre dedicado a acabar con fuerzas malignas, nunca más volvió a los Cinco Templos.

*Ilustrado por © Setokakashiliver*

**Kisarame Ryuji:** 19 años. Cuando hace tres años, el Goji del Templo Hohuseri falleció, poco sabían sus residentes de cómo iban a cambiar sus vidas. Tras las exequias, como dictan las tradiciones, se invocó al Oráculo del Kami de Fuego para recibir instrucciones acerca de la identidad del nuevo líder. En esta ocasión, las Miko recibieron un mensaje que no inducía a error: el nombre del nuevo Goji era Kisarame Ryuji y lo encontrarían en Tokio. Efectivamente, la información era correcta; pero, cuando los emisarios del templo consiguieron localizarlo, se encontraron algo que no esperaban. Se trataba del primogénito de una familia de origen Onmyoji, cuyo padre había abandonado la Orden para establecerse con su prometida y fundar una familia. Así pues, en lugar de encontrar a un sabio erudito, se toparon con un joven cabeza de chorlito, mal estudiante y con un extraño sentido del humor. Aún dudaban cuando su hermana pequeña, Hiko, les saludó con educación y les dijo que "*el pájaro de fuego les recordaba su consejo*". Sorprendidos, se llevaron a ambos al Templo con la esperanza de que el augurio resultara ser cierto. En la actualidad, Ryuji es un joven delgado, de largos cabellos negros y tez pálida, que dedica la mayor parte de su tiempo en ver los más de cien canales de televisión que le proporciona la gran antena parabólica que ordenó instalar a condición "*de quedarse en este muermo de sitio*". Casi nunca estudia, y sus actividades nocturnas suelen acabar en mañanas de resaca. Su hermana, por el contrario, se ha convertido en la más hábil de todas las sacerdotisas Miko así como en el principal quebradero de cabeza de su hermano. Mientras el protocolo de su cargo hace que los demás tengan que ser exquisitamente corteses con el Goji, no es raro verla golpeándolo con saña después de alguna de sus ocurrencias, como pueden ser la petición de una ceremonia Otsuge para preguntar como sigue el último episodio de su anime preferido o irrumpir en las clases con el objeto de encontrar compañeros para un partido de fútbol. Es casi seguro que lo habrían expulsado del Templo hace mucho de no ser por tres hechos muy extraños: posee una capacidad innata para dominar los más difíciles rituales de Kidou (ha sido capaz de activar el portal del Abenobashi careciendo del Omamoru necesario); en raras ocasiones (cuando está muy borracho o su hermana lo ha golpeado) parece convertirse en otra persona mucho más sabia y, lo mas misterioso de todo, los animales se ven misteriosamente atraídos por él y los comprende de forma empática. De hecho, últimamente se queja de que un petirrojo particularmente impertinente no hace más que acosarlo.



## MALOS TIEMPOS

Cinco años después de la desaparición de Seimei, en 1110, la Ordo Exorcista se volvió contra los Onmyoji por su negativa a colaborar en las cruzadas como aliados. Los Onmyoji decidieron apartarse de Europa. Por fortuna, la aparición de una tercera fuerza, los Jinni, hizo que la Ordo recibiera su merecido. Con capacidades similares a las de los Onmyoji, los Jinni terminaron por destruir las aspiraciones expansionistas de la Iglesia. Aun así, ante la persecución que desencadenó la Ordo contra los agentes Onmyoji europeos, los Goji decidieron la retirada de Europa de la Orden, manteniendo una vigilancia distante. Así pues, su zona de principal actividad quedó limitada a Asia.

Algo más de un siglo después, un Onmyoji japonés llamado Kurome Higoro, descubrió que su hijo menor, Sasuke, se había convertido en Hakuchi, una rara clase de Akuma que, tras haber devorado el alma del portador del Shikigami, se convierte en un ser completo, libre del control de los Mazoku y que vive las vidas de los humanos que ha consumido. Asustados por la terrible amenaza que podían suponer, los Goji ordenaron su localización y exterminio. Durante años tuvo lugar una caza de brujas, hasta que un buen día, cientos de Onmyoji desaparecieron. Jigoku había nacido. La Orden Onmyoji tendría ocasión de lamentarlo.

Siglos más tarde, durante el Período Sengoku, un ambicioso Daimyo llamado Oda Nobunaga, entró como un huracán en las guerras entre los diferentes estados que se disputaban el control de las provincias. Nobunaga, apoyado por Jigoku, aspiraba a unificar todo Japón. Para cuando detectaron la presencia de sus enemigos de Jigoku, el líder de los Oda ya disponía de fuerza suficiente para llevar la batalla a sus mismas puertas. En 1571, Nobunaga atacó el Enryaku-ji, el principal templo Onmyoji de Japón, incendiando el Monte Hiei y acabando con las vidas de miles de Onmyoji. Los pocos que lograron escapar con vida fueron cazados como perros por los guerreros de Jigoku que, ávidos de venganza, habían acudido en masa a apoyar la ambición de Nobunaga. Tras el Enryaku-ji, fueron destruidos los templos menores en Echizen y Osaka. Por seguridad, los ocupantes del último templo, el Hohuseri de Kioto lo abandonaron, buscando la forma de detener al imparable señor del clan Oda. El Goji del Hohuseri, Senryo Bishomaru, sabía perfectamente que sus escasas fuerzas no bastaban y que obtener apoyo desde el continente sería imposible, pues los puertos estaban controlados. Así pues, había que obrar de forma astuta. Mediante maniobras políticas y engaños, lograron que en el momento crucial de su carrera militar, Nobunaga fuera traicionado por Akechi Mitsuhide, dejando desamparado al poderoso Señor de Oda, lo que fue aprovechado para asesinarlo prendiendo fuego al templo en el que se había refugiado. Un final poético y apropiado para el Enemigo de Buda.



Pero el enfrentamiento con Jigoku no había hecho sino empezar. Mediante nuevas maniobras ocultas, los Onmyoji lograron enfrentar a los clanes enemigos en una lucha intestina por el control de Japón que no hizo sino debilitar a Jigoku. Cuando el bando de Toyotomi Hideyoshi logró la victoria, unificando el país, los Onmyoji hicieron llegar falsos informes de que preparaban una invasión desde sus templos en China. Por supuesto, Higoku reaccionó atacando Corea en una serie de infructuosas incursiones que dieron tiempo a los conspiradores para poner en marcha la siguiente parte de su plan. Usando los escritos de Seimei, los Onmyoji emplearon una serie de prácticas desechadas para entrenar a aquellos que más tarde se convertirían en Shinsengumi, los mejores guerreros de los clanes derrotados por Nobunaga. El último acto de todas aquellas maniobras fue la batalla de Sekigahara, el 21 de octubre del 1600, donde Tokugawa, apoyado por los Shinsengumi, se enfrentó a las tropas de los Toyotomi, aplastándolos. Así, de las cenizas de su derrota, los Onmyoji vencieron a Jigoku y crearon una nueva fuerza capaz de proteger Japón en el futuro. Casi tres siglos más tarde, tras la destrucción de la hegemonía de Shinsengumi y el advenimiento de la era Meiji, los Onmyoji volvieron a establecerse en Kyoto, Hiroshima y Nagasaki, trayendo con ellos las Piedras del Caminante para conectar los puentes Abenobashi y Nihonbashi, y Kyoto con Edo, dando la impresión de que su principal zona de actividad es la capital. De esta forma, vuelven a convertirse en una poderosa fuerza en Japón, manteniendo relaciones amistosas, aunque distantes, con Shinsengumi.

No sería hasta el siglo XX, cuando los Onmyoji tendrían que enfrentarse a una nueva crisis. Con los increíbles adelantos tecnológicos e industriales de la Humanidad, los Akuma, cuya actividad en los últimos siglos había sido escasa, empezaron a actuar de nuevo provocando diversos incidentes que dieron lugar al auge del nazismo y el estallido de la Segunda Guerra Mundial. El acontecimiento fue tan grave que la Ordo Exorcista no pudo detener la proliferación de tropas Akuma en el Reich. Los Onmyoji, ocupados con sus propios problemas en China y Japón, enviaron todos los efectivos de los que pudieron desprenderse y, como en ocasiones anteriores, buscaron aliados que les ayudasen a inclinar la balanza. Así nació la Agencia, con la que lograron detener el avance nazi y acabar con sus aliados Akuma. Al final del conflicto, los Akuma pusieron en marcha su plan B, provocando el ataque nuclear americano sobre Hiroshima y Nagasaki, destruyendo junto a dichas ciudades dos de los Cinco Templos. Ante la falta de cooperación de los estadounidenses, la Agencia se vió obligada a detener por la fuerza el último ataque planeado sobre Tokio antes de que los agentes Akuma lograsen abrir la puerta a través del fuego nuclear. La falta de confianza y cooperación americana, aunque causada por espías Akuma, hizo que los Onmyoji obligasen a la Agencia a excluirlos de sus actividades.

En la actualidad, tras el paso de varias décadas, los Onmyoji han vuelto a recuperarse y están adaptándose a los cambiantes tiempos modernos. Las armas y la tecnología actuales han convertido las guerras en algo terrible, y los Goji ya no saben si están protegiendo a la Humanidad de los Akuma o de sí misma. Por eso, deberán cumplir con su tarea con ánimos renovados.

## LOS CINCO TEMPLOS

La localización de los Cinco Templos es un secreto muy bien guardado, pues en su interior se encuentran sus escuelas, bibliotecas y todas las instalaciones en las que se almacena la sabiduría ancestral de la Orden. Todos ellos están protegidos por

*Ilustrado por © Toonikun*

poderosos Kekkai, que impiden su localización mediante Otsuge o medios convencionales, incluyendo ubicación por satélite. A continuación se describe cada uno de ellos:

***Templo Hosuseri (Fuego ardiente):*** Se encuentra en Kioto, aunque unido con Tokio a través de un extraordinario portal conocido como el Abenobashi, el Puente de Abe. El fundador de la Orden creó un poderoso amuleto con la capacidad de doblar el espacio entre dos puntos específicos (dos rocas) que, hasta la fecha, ninguno de sus seguidores ha sabido reproducir. El Abenobashi está conectado al Nihonbashi, un puente del período Edo que se encuentra en el distrito de Chuo, con lo que aquellos Onmyoji que lleven el Omamoru que hace las veces de "llave" pueden viajar instantáneamente de una a otra ciudad. Aun así, los Onmyoji han hecho correr rumores de que uno de sus templos se encuentra en la capital, con intención de mantener protegida la localización del Hosuseri. El templo está dedicado a Suzaku, el Kami Guardián del Fuego, también conocido como Zhu Que, el Pájaro Bermellón del Sur. El Goji de Hosuseri es el joven Kisarame Ryuji, sin lugar a dudas el más extraño de los sumos sacerdotes jamás conocidos. Aunque su comportamiento roza el absurdo para los más ancianos, es indiscutiblemente popular entre los más jóvenes.

***Templo Kiyomizu (Agua pura):*** Al norte de Japón, cerca del lago Mashu, en Hokkaido. Un poderoso Kekkai mantiene el templo rodeado de unas brumas que evitan que alguien no autorizado acceda al mismo. El templo Kiyomizu es conocido por sus termas, de las que se dice que pueden curar cualquier aflicción física o espiritual, menos la muerte. El templo está dedicado a Seiryu, el Kami Guardián del Agua, también conocido como Qing Long, el dragón azul del Este. La Goji de Kiyomizu es la anciana Ugetsu Rei, la más venerable de las sacerdotisas Miko, de la que se dice que no hay nadie vivo que conozca su verdadera edad, pues ella misma ha borrado de los archivos cualquier referencia a su nacimiento. Muchos ancianos recuerdan que, cuando eran niños, estaban enamorados de su belleza, lo que indica que su edad supera los 200 años. Quizá el misterio de su longevidad tenga que ver con las aguas termales de Kiyomizu.

***Tiantan (Templo del Cielo):*** Situado en las montañas Tian Shan, las montañas celestiales, en la parte noroccidental de China. Las duras condiciones del terreno ayudan a proteger de intrusos casuales el templo, así como a forjar el carácter de los Onmyoji que son entrenados entre sus muros. Está dedicado a Byakko, el tigre blanco, Kami Guardián del Metal, también conocido como Bai Hu, el guardián del Oeste. El Goji de Tiantan es el japonés Komparo Zenchiku, cuya reputación como guerrero eclipsa su inmensa sabiduría.

***Xun Wen Tan (Templo Xun Wen):*** Se halla en las Montañas Wudang, en la provincia china de Hubei. Según cuenta una leyenda, un antiguo inmortal observó en dichas montañas una pelea entre una grulla blanca y una serpiente, que le inspiró para crear las artes marciales. Quizá tenga algo que ver con el hecho de que el Templo Xun Wen Tan posea una inmensa reputación entre la Orden de los Onmyoji debido a la excelencia de sus instructores de artes marciales, considerados auténticos iluminados y expertos en todos los estilos del combate marcial. El Templo está dedicado a Genbu, el Kami Guardián de Tierra, también conocido como Xuan Wu, la tortuga negra. El Goji de Xun Wen Tan es Yifei Hao, un filósofo experto en el Kung Fu de los Cinco Ancestros, que además domina todos y cada uno de los demás estilos conocidos.

***Huanglong (Dragón Dorado):*** Situado en las montañas de Kunlun, en la zona occidental de China. Es el más antiguo de los cinco y también el mejor protegido. Es también conocido como el Palacio de Jade, por el color verdoso de sus murallas y construcciones. El templo está dedicado a Inari, el Kami Guardián de Madera, la astuta zorra de nueve colas, también conocida como la emperatriz de los nueve cielos. El Goji de Huanglong es el anciano Fong Tao Se, el sabio amarillo, reputado por su ingenio y refinada astucia.

Estos son los centros principales de la sociedad Onmyoji, aunque no los únicos. En las principales ciudades de Asia y en algunas del mundo occidental, la Orden mantiene pequeñas capillas ocultas mantenidas por pequeños clanes o sectas, que proporcionan refugio y una base de operaciones a los Kannushi residentes y a aquellos que están de paso.

## LA SOCIEDAD ONMYOJI

La vida en los Cinco Templos se puede definir como una mezcolanza entre un monasterio, una escuela de artes marciales y un centro de inteligencia militar. La existencia cotidiana está ligada a la mejora personal, como individuos y como miembros del grupo, mediante el desarrollo de las propias habilidades a través del entrenamiento y la meditación, así como del cumplimiento de las labores que son encomendadas; ninguna tarea carece de importancia.

Cada templo cuenta con una serie de estructuras comunes como la capilla del Kami Guardián, el jardín interior, las termas para bañarse, la escuela y las viviendas de quienes residen en su interior. Todos los templos están protegidos por una serie de poderosos Kekkai y otros encantamientos que imposibilitan la infiltración demoníaca. En el lugar más protegido de cada templo se encuentra la residencia del Goji, el sumo sacerdote, sabio entre sabios cuya preclara visión sirve de guía para los destinos de la Orden.

Cuando se requiere, las sacerdotisas Miko efectúan sus ceremonias para solicitar el consejo de los Kami acerca de aquellos asuntos de vital importancia.

Los Roshi, venerables ancianos, comparten sus conocimientos con los jóvenes, ejerciendo labores de tutelaje, aconsejando a los Goji, líderes de cada templo, cuando les es solicitada su opinión.

Un numeroso escuadrón de guerreros Mamoru vigila cada dependencia, dispuestos a proteger su comunidad con su vida.

Los Kannushi, poderosos monjes guerreros, viajan por todo el mundo, estableciéndose en aquellos lugares que consideran que deben ser vigilados y enviando informes periódicos a su templo para mantener un control de las actividades demoníacas.

Un pequeño grupo de Onmyoji de ambos sexos recogen dichos informes, cotejándolos con los que reciben los otros cuatro templos, creando una base de datos que actualmente ha sido descargada en formato digital debido a la insistencia del Goji del Templo Hosuseri, Kisarame Ryuji. A los miembros de esta pequeña rama de archiveros se les conoce como los Sennin, los guardianes del conocimiento inmortal.

En cuanto a la vida fuera de los Cinco Templos, la Orden de los Onmyoji siempre ha defendido la necesidad de integrarse en las comunidades que protegen, para así pasar desapercibidos y permanecer expectantes ante cualquier indicio de actividad sobrenatural. No es raro que los protectores de los humanos trabajen a media jornada o mantengan su propio negocio, para que puedan ejercer un contacto continuo con la población. Su relación con la tecnología es ambigua. Aunque reconocen su utilidad y suelen hacer uso de móviles y ordenadores personales, no la consideran fiable. Para enviar información importante prefieren los medios metafísicos como Ofuda o Kidou, mucho más difíciles de interceptar que sus contrapartidas tecnológicas. Los hijos de los Onmyoji suelen ser enviados a uno de los Cinco Templos para su entrenamiento aunque, en ocasiones, sus padres prefieren que lleven una vida normal.

## ORGANIZACIÓN

Los Onmyoji están organizados según sus tradiciones, de tal forma que en la actualidad siguen manteniendo la misma estructura que hace siglos. Como son soldados y a la vez sabios, sus líderes siempre son individuos excepcionales, y el valor de cada cual se establece por lo que puede aportar a la sociedad. Aun así, no existe puesto que no sea importante, por lo que el trato que se dispensa a todo el mundo, provenga de la parte superior o de la inferior de la pirámide, es igualitario.

Después de todo, aquel que barre el suelo de un templo cumple un cometido necesario que, a su manera, es tan importante como el del Sensei más importante o el del guerrero más valeroso.

***Goji (Sumo Sacerdote):*** El Onmyoji Goji es el líder de un templo, el máximo exponente de la sabiduría y los valores de cada uno de los Guardianes. Existen cinco Goji, uno por cada Elemento, que rigen los destinos de cada uno de los templos. Son elegidos por medio de las Miko, que celebran una ceremonia especial en la que el Oráculo revela el nombre del más idóneo para regir los destinos del templo.

***Roshi (Sabio):*** Los ancianos cuyas habilidades físicas han comenzado a decaer pasan a compartir su sabiduría con los más jóvenes en calidad de Sensei, maestros de las nuevas generaciones. De esta forma, los que más lo necesitan se benefician de la instrucción de aquellos que poseen el mayor de los dones, la experiencia. Además, los Roshi más respetados ocupan la posición de líderes de los Onmyoji en aquellas crisis que requieren esfuerzos combinados.

***Onmyoji (Hechiceros-brujos*):** Los Onmyoji son guerreros y eruditos que han alcanzado un elevado rango de comprensión de las sendas del Onmyodo. Aunque fuera de la orden se les suele denominar con este término, existen cuatro categorías diferenciadas según sus capacidades y su cometido:

**-Kannushi (Sacerdotes Hechiceros):** Los Kannushi son los formidables guerreros encargados de cazar a las criaturas sobrenaturales que amenazan el mundo y, en especial, al Flujo de Almas. Pueden pertenecer a ambos sexos y se les supone un elevado dominio del Onmyodo, Kidou y la capacidad de ejecutar la Transformación Espiritual, una habilidad sobrenatural que los convierte en los guerreros definitivos. La relación con su Shikigami les permite utilizar la fuerza mística innata de un Akuma para ejecutar Ofuda, una clase especial de capacidad sobrenatural con la que canalizar las fuerzas que representan los cinco Kami Guardianes. Lo más corriente es que trabajen en solitario o en grupos pequeños, siendo el líder aquel que posee más experiencia o mayores conocimientos.

**-Miko (Sacerdotisas Oráculo):** Según la tradición, las Miko son mujeres vírgenes consagradas a uno de los Kami Guardianes, condición que las convierte en sus favoritas, las únicas que pueden invocar los hechizos de Otsuge sin sufrir peligro de retribución. Dichas sacerdotisas poseen más poder místico que los Kannushi gracias a su entrenamiento, mediante el cuál dominan una habilidad especial conocida como Sacrificio Espiritual, pero que supone un coste terrible: su vida se verá drásticamente reducida por el continuo desgaste al que se ve sometida su esencia vital.

No es frecuente encontrar Miko mayores de 40 años, pues solo las más excepcionales alcanzan la senectud. Entre sus atribuciones se encuentra el oficiar los funerales y los esponsales. Además de ser expertas en Otsuge, también suelen serlo en Kagura, los hechizos de purificación. La supuesta virginidad de las Miko no es sino una metáfora de su dedicación en cuerpo y alma a su Kami, pues les está permitido encontrar un compañero con el que procrear y disfrutar de las emociones del amor, aunque prácticamente todas ellas practiquen una ceremonia en la que se solicita la guía del Kami para buscar a su compañero.

**-Kekkaishi (Maestros de las Barreras):** Conocidos como los Maestros de las Cinco Puertas, Guardianes de las Barreras Invisibles o los Vigilantes de las Mil Prisiones del Espíritu, estos Onmyoji son sacerdotes especializados en la creación y mantenimiento de los Kekkai, por lo quepasan la mayor parte de su tiempo en las bibliotecas de los templos, estudiando, desarrollando y perfeccionando centenares de teorías con las que potenciar los efectos de las redes metafísicas que conforman los Kekkai. Mientras que sus compañeros son entrenados en las artes marciales, ellos se centran en la adquirir conocimientos y en mejorar su espíritu, convirtiéndose en eruditos historiadores, capaces astrólogos y excelentes hechiceros, compendios vivientes de sabiduría que pueden potenciar los hechizos de Kekkai y apilarlos para crear murallas y cárceles para los seres sobrenaturales más poderosos.

**-Mamoru (Guardianes)**: Son los encargados de proteger lugares o personas, como dicta su lema "*Guardar, Vigilar, Obedecer*". Son aquellos que no tienen el talento necesario o la voluntad para controlar un Shikigami, lo que los incapacita para enfrentarse en solitario con los seres sobrenaturales; aunque todos ellos sean capaces guerreros poseedores de un más que aceptable dominio del Kidou, con un énfasis especial en Onkei, los hechizos de bendiciones. Por ello, su vida es rutinaria, cumpliendo funciones de vigilancia y escolta, por lo que se entrenan en una disciplina que les permite crear Omamori, unos amuletos capaces de desencadenar diferentes efectos de Kidou sobre su portador o de permitir el paso por una barrera en particular sin que el portador sea afectado.

***Deshi (Discípulos)*:** Un Deshi es un joven que está aprendiendo los caminos del Onmyodo. Todos ellos son entrenados desde una temprana edad en las artes marciales y los conocimientos necesarios para convertirse en un Onmyoji de pleno derecho, siendo sometidos a un riguroso adiestramiento. Durante los años de estudios aprenderán las disciplinas necesarias para su futura ocupación, debiendo pasar un examen antes de ser reconocidos como miembros de la Orden. Los estudiantes más aventajados son llamados Teishi y, al contrario de lo que podría pensarse, se les exige mucho más que a los menos dotados. Los Teishi son empleados como ayudantes y como vigilantes, preparándolos para las labores de liderazgo que solo unos pocos elegidos pueden desarrollar. Lo que se espera de un Deshi al terminar su formación es que sea hábil en las artes marciales y en el uso de las armas, que sepa realizar Kidou básico y que posea conocimientos mínimos de Onmyodo, origami, astrología, historia y tradiciones. Todas las tareas menores (limpieza, mantenimiento, etc.) del tempo son asignadas a los Deshi.

### RECURSOS

La Orden dispone en la actualidad de unos 60.000 efectivos entre sus Cinco Templos y los agentes dispersos por todo el mundo, sin contar los colaboradores externos o los aliados como la Agencia. El uso de la tecnología es bastante común. En cuanto a los recursos económicos, una organización de tanta antigüedad posee sus propias formas de financiarse.

## ORDO EXORCISTA

***"Fiat iustitia pereat mundus"***
***"Hágase justicia aunque perezca el mundo."***
***Giulio Mazzinelli, la Sombra del pescador.***

Tras la muerte de Jesús de Nazaret, una fe comenzó a extenderse de una forma asombrosa por todo el mundo conocido. Los antepasados de los actuales Onmyoji, necesitados de nuevos integrantes en sus filas, decidieron mantener una vigilancia sobre sus integrantes, al percibir su potencial.

Cuando en el siglo IV la Iglesia cristiana consiguió establecerse en Roma con el patrocinio del emperador Constantino el Grande, los Onmyoji supieron que habían encontrado al aliado que estaban buscando, pues con un poco de ayuda podían llegar a cubrir todo Occidente, creando un flujo de información que facilitaría mucho su trabajo. Inmediatamente enviaron a algunos de sus hombres con instrucciones de apoyar a este movimiento, extendiendo las noticias sobre los milagros e influyendo en la percepción del Diablo que tenían. Décadas más tarde, sus esfuerzos y el innegable carisma de esta fe habían dado fruto. No fue extraño que los Akuma dirigieran su atención hacia tan tentador objetivo, por lo que los cazadores se mantuvieron vigilantes.

Décadas más tarde, a la muerte del Papa Félix IV (530 d.C.), los Akuma hicieron el primer movimiento, infiltrando a un Tenshi que influyó en la elección del siguiente Papa, eligiendo a Dióscuro en contra de los deseos del difunto Pontífice. Los seguidores de las doctrinas de Shaol no hicieron ningún movimiento hasta veintidós días después del cónclave, exponiendo y eliminando al Antipapa y a sus aliados Akuma para horror de los miembros del clero. De esta forma fue proclamado Papa Bonifacio II, cuya primera disposición fue la fundación de la Ordo Exorcista, una orden secreta dentro de la Iglesia dedicada a localizar y eliminar a los Akuma que habitasen entre los fieles, en colaboración con

sus benefactores llegados de Oriente. Entrenados por estos últimos en las artes del Kidou y las más avanzadas técnicas de combate, los Exorcistas se convirtieron en una pesadilla para los Akuma, que vieron imposibilitada cualquier operación a gran escala en los territorios de la Iglesia. Bastaba la aparición de un hecho extraño para que acudieran los Exorcistas dispuestos a exterminar a las fuerzas de la oscuridad, ya fueran demonios, fantasmas o simples humanos.

Durante siglos, la relación simbiótica de la Iglesia y la orden Onmyoji produjo pingües beneficios a ambas, extendiendo la influencia de los católicos a la vez que la Ordo Exorcista crecía en poder gracias al ingreso en sus filas de humanos infectados por Akuma, a los que se enseñaba a convivir con el demonio sellado en su interior. Las habilidades sobrenaturales de los Exorcistas fueron percibidas por los fieles como dones divinos, dando origen a multitud de leyendas locales sobre santos y virtuosos héroes matadores de dragones y demonios, relatos que la Iglesia se encargaba de extender, poniendo en guardia a la Humanidad contra las fuerzas de la oscuridad que ansiaban sus almas. Todo ello hizo que se extendiera su influencia por toda Europa, haciendo arrodillarse ante la cruz a los más poderosos reyes.



La Ordo Exorcista se ocupó de proteger Europa durante los siglos siguientes actuando al unísono con los Onmyoji, con una efectividad extraordinaria. Durante el siglo XI, el Gran Cisma de Oriente y Occidente provocó la división de la Iglesia en Católica y Ortodoxa. Al margen de los hechos, cada una conservó su propia Ordo Exorcista, aunque la perteneciente a la Iglesia Ortodoxa resultó una sombra de la presente en la Santa Sede de Roma. Aun así, en la práctica ambas órdenes mantenían excelentes relaciones y colaboraban a menudo.

Ya en el Siglo XII, la aparición de algunas herejías comenzaron a provocar problemas dentro de la Iglesia, lo que no tardó en afectar a la Ordo Exorcista. Los dirigentes de la Iglesia decidieron utilizar el poder de los Exorcistas para castigar a los herejes, además de comenzar un proceso expansionista con la llamada a la Cruzada, lo que les enfrentó con los Jinni, cazadores de demonios del mundo islámico. Ante la oposición frontal de los Onmyoji a colaborar, muchos de sus agentes europeos fueron traicionados y encarcelados, aplicándoseles la tortura para extraerles sus secretos.

La orden de los Onmyoji rompió relaciones con la Iglesia y se retiró a Oriente, abandonando a sus enviados para no verse involucrada en un conflicto con Europa que podía ser parte de un plan Akuma o de un desastre que podrían aprovechar. Así pues, los miembros de la Ordo obtuvieron los conocimientos de la manipulación y creación de energías sobrenaturales, que con el paso de los siglos fueron adaptando a su propia disciplina arcana: Sanctus. En cuanto al enfrentamiento con los Jinni, con el paso del tiempo fue demasiado costoso para ambas partes y la Ordo decidió retirarse, acabando las Cruzadas en un completo fracaso. La Ordo decidió no apoyar ninguna cruzada posterior.

En 1534, el Rey Enrique VIII de Inglaterra apartó la Iglesia Anglicana de la fe católica, lo que no afectó a la Ordo, preparada para este tipo de problemas a cuenta del Gran Cisma. Inglaterra siguió bajo la atenta vigilancia de los Exorcistas, aunque bajo mando de Roma.

La politización de la Iglesia y su ansia de poder fue en aumento y, lejos de la vigilancia de los Onmyoji, los Akuma se infiltraron de nuevo en el clero, usando para ello el fanatismo de la Santa Inquisición, que emplearon para causar el caos incluso en el mismo corazón de la Ordo Exorcista, donde muchos de sus miembros terminaron transformándose en Akuma, e incluso tomaron control del control del Colegio Cardenalicio. Tiempos terribles asolaron Europa durante varias décadas hasta que un grupo de doce Exorcistas, los de mayor rectitud en la Orden, tomaron las armas contra esta blasfemia, apoyados por los monjes Kajiya, que les proporcionaron unas armas especiales. Solo siete quedaron en pie, pero purgaron la Ordo Exorcista y exterminaron a los cardenales que estaban detrás del complot, incluyendo a un poderoso Asura conocido como el Cardenal Negro, cuya identidad fue borrada de todos los registros. La Ordo Exorcista fue reconstruida y la Inquisición reconvertida, recortando sus poderes. Como medida de seguridad se creó un círculo interno dentro de la Orden, que sería el encargado de velar por la integridad de los principios de la misma, formado por los doce Exorcistas de mayor poder y valía. El nombre que tomaría este grupo sería *Pugnum Invictum*.

Ya durante la Segunda Guerra Mundial, la Ordo se encontró con graves problemas debido a la aparición de una gran fuerza Akuma, sufriendo grandes bajas al enfrentarse y frenar el avance de los batallones Akuma de los nazis. La fundación de la Agencia hizo que colaborasen de nuevo a regañadientes con los Onmyoji y la recién nacida organización hasta lograr la caída de los planes de los Akuma. Cuando el conflicto acabó, se negaron a integrarse en la Agencia, retirando sus efectivos de Inglaterra. La aparición de los Esper provocó un conflicto con la Agencia, a la que acusaron de usurpar los designios de Dios. Actualmente, las relaciones entre ambas organizaciones son malas.

Consideran a los Esper abominaciones a los ojos del Altísimo, lo que hace muy difícil la colaboración entre ambos organismos. De hecho, los Exorcistas más fanáticos atacarán a los Operativos de la Agencia nada más verlos. Sus áreas de influencia se encuentran en toda Europa, aunque fuera de Italia tienden a ser más cautos en sus actuaciones.

## RECURSOS

La Ordo Exorcista dispone en la actualidad de unos 800 Exorcistas, efectivos sobrenaturales de elevado poder entrenados desde su infancia para oponerse a las fuerzas del demonio. Todos ellos son humanos infectados por Akuma, cuya gran voluntad les permite mantenerlos a raya y controlar sus poderes, además de estar versados en habilidades de Kidou a las que llaman Sanctus.

A esto se le puede añadir la Orden de los Cruces Rojas, fanáticos soldados de Dios cuya misión es servir de apoyo a los Exorcistas con la esperanza de ganarse un puesto entre ellos y la seguridad de alcanzar el Paraíso en la otra vida. Disponen de un excelente servicio de información, así como de una elevada asignación económica. En cuanto a sus cuarteles, allí donde hay una catedral es común que habite una célula de la Ordo, perfectamente protegida tras los muros encantados por Kekkai, siempre dispuesta para salir a la caza de los enemigos del Señor.

Por último, algunos de los más poderosos Exorcistas son los *Trínitas*, Esper infectados por Akuma, creaciones impías del hombre gobernadas por la Mano del Altísimo, conservando su libre albedrío así como todos sus poderes tanto demoníacos como Esper. El procedimiento por el que lo han logrado es el secreto más celosamente guardado por la organización, pues nadie aparte de ellos ha logrado reproducirlo.

*Ilustrado por © Brilcrist*

***Cardenal Giulio Mazzinelli, la Sombra del Pescador. 68 años.*** Este anciano de carácter duro y cuerpo nudoso es la cabeza de la Ordo Exorcista. Gran aficionado al ajedrez y con una capacidad organizativa que podría calificarse de inspiración divina, el Cardenal vive únicamente para guiar los destinos de todos sus subordinados, respondiendo únicamente ante el Santo Padre, y solo en asuntos de extrema gravedad. Como la mayoría de los miembros de la Ordo, perdió a sus padres a temprana edad, siendo internado en un orfanato en que fue captado por la organización a causa de su inteligencia y perspicacia, así como por su prodigiosa memoria, dones que eran evidentes desde muy temprana edad. Dedicó su infancia y parte de su juventud a tareas burocráticas eclesiásticas, como llevar los archivos en la Biblioteca del Vaticano y trabajar dentro de la Sagrada Congregación para la Doctrina de la Fe, el servicio de Inteligencia del Vaticano. Su excepcional celo y la admirable dedicación con la que trataba tanto los códices como las diversas informaciones que pasaban por sus manos, hicieron que enseguida se convirtiese en una especie de celebridad en la Congregación, pues no pocos de sus compañeros le hacían consultas para adelantar las diferentes investigaciones que les encargaban. Sus superiores, impresionados, lo premiaron con diversos ascensos. A la edad de 37 años había alcanzado el rango de Archivero Mayor, recibiendo la autorización de acceso a los archivos secretos del Vaticano, convirtiéndose en la persona más joven en obtener dicho puesto. Gracias a ello pudo acceder al Códex Vaticanus, una biblioteca que catalogaba la mayor parte de los conocimientos sobrenaturales de la Iglesia, así como el registro de las batallas libradas por la Ordo Exorcista. Fascinado, rápidamente comprendió el potencial de aquella información, así como la necesidad de modernizar el sistema de catalogación con las tecnologías informáticas que habían aparecido recientemente. De esta forma, en aproximadamente tres años, la capacidad de respuesta de la Congregación para la Doctrina de la Fe multiplicó por cien la efectividad de su trabajo. De nuevo, sus obras no pasaron inadvertidas. Ocho años más tarde, el Cardenal Giacomo Pacelli, el entonces líder de la Ordo Exorcista, se puso en contacto con él. Había decidido retirarse por su avanzada edad, y le había elegido como su sucesor. Ambos trabajaron juntos durante seis meses, hasta que finalmente la preparación de Mazzinelli alcanzó el nivel requerido para un puesto tan importante, siendo nombrado Cardenal ante la sorpresa de no pocos miembros de la Curia Vaticana. Si hasta entonces Giulio había sido un trabajador incansable, al frente de la Ordo se convirtió en un hombre obsesionado. Desde entonces vive por y para su cargo, para honrar los dones que Dios le otorgó y proteger a su rebaño.

**Pugnum Invictum:** Así se llaman los doce miembros de la élite de los Exorcistas, los ángeles exterminadores del Señor que cumplen las órdenes del Cardenal. Disponen de vastos poderes y del apoyo de una hermandad de caballeros de la iglesia, los Cruces Blancas, expertos en Sanctus y maestros en todas las disciplinas del combate. La presencia de uno solo de ellos significa la destrucción para cualquier criatura sobrenatural; la de varios a un tiempo es el indicio de una batalla épica contra las fuerzas del infierno; la de los doce significa el inminente Apocalipsis. Cada uno de ellos dispone de poderes especiales, así como de armas entregadas por los monjes Kajiya, que les confieren capacidades sobrehumanas. Los términos del pacto entre el Pugnum Invictum y los monjes Kajiya son desconocidos incluso por el propio Cardenal Mazzinelli.



## OVERSIGHT

***"Libertas capitur"***
***"La libertad se conquista"***
***Lema de Oversight.***

Durante los graves sucesos acontecidos durante la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos estuvieron presentes en la creación de la Agencia, proporcionando recursos tanto materiales como humanos, a través de la O.S.S. (Office of Strategic Services), el servicio secreto estadounidense fundado en 1942 por el Presidente Franklin D. Roosevelt. Tan pronto como la Agencia comenzó a destruir los planes de los Akuma del Tercer Reich, se gestó un plan para dividir las fuerzas de los Aliados y disponer de una última oportunidad de abrir la Puerta si se perdía la guerra. De esta forma, los Akuma hicieron entrar a Japón en el conflicto elevando aún más la escalada de violencia. Mediante agentes infiltrados entre los políticos y el ejército americano, falsearon diversos informes de Inteligencia acerca de un proyecto similar al Proyecto Manhattan, cuya finalidad era la creación de la bomba atómica. Como se ha explicado anteriormente, los Estados Unidos decidieron atacar con armas nucleares los tres emplazamientos del falso proyecto, las ciudades de Hiroshima, Nagasaki y Tokio, siendo todas lugares donde se ubicaban tres de los cinco templos de los Onmyoji. Aunque la última de las bombas fue detenida por un grupo de la Agencia en última instancia, evitando la apertura de la Puerta, el comportamiento de los americanos, haciendo oídos sordos a las advertencias de la Agencia y los Onmyoji, provocaron una crisis interna en la organización.

Los líderes de la Agencia no podían permitir que la O.S.S. llevase su propia agenda y los Onmyoji se negaron a proporcionar su apoyo a la institución mientras no se hiciese una purga de aquellos agentes estadounidenses cuya lealtad era en primer lugar para su país. Así, para "evitar males mayores y por la seguridad del mundo", la O.S.S. retiró sus operativos de la Agencia.

### LA NUEVA AGENCIA

Los agentes especializados que habían combatido durante la guerra en las filas de la Agencia fueron inmediatamente trasladados a una nueva localización, donde recibieron nuevas órdenes, siendo integrados en una organización cuyos engranajes estaban ya perfectamente engrasados: Oversight. Aquellos más preparados fueron ascendidos, pasando a formar parte del Comité, el centro neurálgico de la estructura de mando. Lo que se encontraron fue extraordinario: una división completa de la O.S.S. con su propio presupuesto y cuyo cometido era alto secreto y en cuyos almacenes se encontraba gran cantidad de material confiscado a los nazis y traído hasta allí sin el conocimiento de la Agencia. El líder del Comité, Mr. Grayman, anunció cuales serían los fines de Oversight: defender al pueblo americano y a su esfera de influencia en América de la amenaza demoníaca, así como crear la línea de defensa contra los agentes sobrenaturales que emplearía Europa en un futuro. Lo que no les explicó es que Oversight llevaba trabajando prácticamente desde la fundación de la Agencia y que habían acelerado el triste final del presidente Roosevelt, fallecido de un cáncer cerebral, para tener a un hombre más decidido y con un perfil más adecuado en la Casa Blanca.

Durante los siguientes años, Oversight se mantuvo muy activa, extendiendo sus tentáculos en todas las estructuras de poder para asegurarse una financiación casi ilimitada y la creación de su infraestructura en todos y cada uno de los estados. En el área internacional, pusieron en marcha la Operación Paperclip, cuyas actividades iban dirigidas a la captación y traslado a Norteamérica de científicos nazis sin conocimiento del Departamento de Estado, usándola para captar expertos en actividades sobrenaturales y colaboradores en los laboratorios genéticos de los campos de concentración, con la intención de activar su propia línea de investigación a partir de los materiales obtenidos en los mismos. En 1947, el presidente Truman creó la CIA, que pasó a tomar el lugar de la O.S.S., con lo que la organización cubrió todas sus huellas, estableciendo varios departamentos desde los cuales desviar partidas presupuestarias para sus necesidades. A partir de esem momento, Oversight se convierte en una entidad completamente autosuficiente, un fantasma dentro del Sistema, que no respondería ante otra autoridad que el Comité.

### EL INCIDENTE ROSWELL

El 3 de Julio de 1947, una una tormenta eléctrica de sorprendente intensidad provocó un grave suceso en la base de investigación

de Oversight en Roswell, Nuevo México. Casi dos docenas de especímenes de híbridos Akuma escaparon, provocando una masacre en la Subestación R-04, obligando la organización a realizar una operación encubierta de recuperación y ocultamiento de pruebas. Dado que habían sido vistos y habían atacado al ganado y a algunos humanos, el Comité se vio obligado a utilizar a sus agentes Akuma capaces de utilizar el control mental, así como de establecer una cortina de humo sobre sus actividades para su propio gobierno. Así surgió el "incidente OVNI" de Roswell y todas las referencias posteriores al Área 51 y las conspiraciones gubernamentales de origen extraterrestre. Como es obvio, todo es falso, excepto la presencia de una base militar en Nellis, donde supuestamente se encuentra el Área 51. Oversight ha alimentado los rumores y las teorías conspiratorias desde entonces, utilizándolas para cubrir sus rastros mediante la ridiculización de cualquier supuesta prueba de asuntos sobrenaturales. Junto con las leyendas urbanas y las historias de fantasmas, son las coartadas preferidas.

El fiasco de Roswell llegó a interesar al mismísimo presidente Truman, que reunió a un grupo de doce expertos para investigar el incidente, en una operación secreta denominada Majestic-12, que en principio dificultó las operaciones de recuperación de los especímenes fugados, aunque más adelante resultó de gran ayuda tras su filtración para dirigir las sospechas del público hacia las teorías conspiratorias. Tras esto, el Comité decidió extremar las precauciones, reduciendo las investigaciones con organismos Akuma. No solo se habían revelado como incontrolables, sino que el riesgo de una fuga masiva podría desenmascarar completamente a Oversight ante las autoridades gubernamentales y la opinión pública.

## OVERSIGHT EN LA ACTUALIDAD

Oversight ha protegido bien al pueblo americano y en algunas ocasiones al mundo, interviniendo de forma decisiva en multitud de conflictos sobrenaturales tanto dentro de su territorio como en diversos países extranjeros. Siendo conscientes de la repentina actividad de Thule en los últimos años, no es raro encontrar a sus operativos en cualquier parte del mundo. Aunque son considerados aliados por la Agencia, en la práctica, ninguno de los servicios secretos sobrenaturales del mundo se fía de ellos. Esto no les impide continuar haciendo su trabajo, pues todos sus operativos sienten que sobre sus hombros descansa el destino de toda la Humanidad.

***El Comité.*** Oversight es liderado por un grupo de cinco personas cuyas identidades son secretas. Son conocidos como *Mr. Grayman, Mr. Redman, Mr. Blackman, Mr. Blueman y Mr. Greenman*, utilizando códigos de colores al estilo de las fuerzas especiales de los grupos militares. Los miembros del Comité original estaban compuestos por tres mandos del ejército a los que se unieron dos miembros de la rama americana de la Agencia con gran experiencia en organización y combate contra criaturas sobrenaturales. Dado que no disponían de aliados Onmyoji ni de una gran cantidad de agentes Akuma, establecieron unos protocolos específicos para la creación de fuerzas de choque y el desarrollo de herramientas adecuadas para los cometidos que iban a desempeñar. Donde la Agencia trabajaba con operativos sobrenaturales, ellos lo harían con humanos perfectamente entrenados y equipados para cada misión, utilizando sus escasos soldados Akuma para las operaciones más comprometidas. Mientras tanto, se asignó un presupuesto casi ilimitado a los científicos que estudiaban las toneladas de equipo y documentos traídos de Europa. Actualmente, el Comité se mantiene en contacto por medio de su propia línea de telecomunicaciones, reuniéndose personalmente en muy raras ocasiones.

## RECURSOS

Oversight dispone de una cantidad de 25.000 marines entrenados específicamente para la lucha contra seres sobrenaturales, a los que se administran drogas desarrolladas para potenciar los talentos Esper innatos que se ocultan en buena parte de la humanidad, descendientes muy lejanos de los Hijos de Horus (ver Capítulo XI). Estos soldados disponen de poderes de bajo nivel pero su gran número les permite enfrentarse a criaturas a las que individualmente no podrían amenazar. Además, la organización tiene en nómina a una buena cantidad de mercenarios y agentes libres de otras agencias, así como un pequeño contingente enviado por la Ordo Exorcista para colaborar con ellos. Su armamento incluye todo el arsenal del ejército de los Estados Unidos, más una serie de ingenios desarrollados para sus fuerzas de élite. Su red de información es equiparable a todos los recursos del FBI y la CIA que, sin saber de su existencia, trabajan para ellos merced a los agentes de Oversight encubiertos en sus filas.

# SEPHIROT

***"Demonio, cuando te miro veo oscuridad y destrucción… la tuya."***
***Gabriel, portador de Keter.***

En 1391, un joven y prometedor Exorcista llamado Helmut Heiligkreutz se vio envuelto en una terrible batalla durante un asalto a una plaza fuerte de servidores de los Akuma, en la que fue abierto un Pórtico e hizo su aparición un poderoso Asura. Cogidos por sorpresa y sin disponer de suficientes efectivos, toda su unidad fue exterminada.

Solo Helmut sobrevivió, siendo arrojado a las mazmorras. Durante las semanas siguientes, el Exorcista fue torturado, mutilado y obligado a presenciar los sacrificios y las aberraciones a las que sometían los demonios y sus seguidores a las pobres almas que eran capturadas. Hazelig, el Asura, se encargaba personalmente de su tormento, asegurándole que cuando su espíritu fuera quebrado y su demonio interior tomase el control, se convertiría en su mano derecha. Cierta noche, un grupo de Exorcistas asaltó la fortaleza, destruyéndola y acabando con el líder demonio, aunque no sin sufrir un alto coste en vidas.

Y así Helmut fue liberado. La esperanza había prevalecido. O eso parecía.

## EL PEREGRINAJE

Pronto se hizo evidente que Hazelig había dejado constancia de su obra tras de sí, pues las mutilaciones de Helmut no pudieron ser curadas. Tanto sus poderes demoníacos como las plegarias se mostraron inútiles, condenándolo a una vida como medio hombre. Habiendo perdido su mano derecha, ambas orejas, su ojo y pie izquierdos, amén de cicatrices, heridas abiertas y otras más inconfesables, sus superiores lo destinaron a enseñar a los jóvenes iniciados, en consideración a sus excepcionales aptitudes.

Privado de cualquier futuro, Helmut se desesperó y comenzó a notar que el Akuma que habitaba sus entrañas empezaba a ganar poder. Sabiendo lo que eso significaba, decidió irse para encontrar una cura o morir en el intento, aun sabiendo que probablemente sus propios compañeros saldrían a cazarlo. Durante los siguientes doce años visitó Egipto, Palestina y Tierra Santa, en busca de conocimientos que le fueran útiles, pero sin encontrar nada que pudiera romper la maldición de Hazelig. Ninguna ciencia, ni alquímia ni conocimiento hermético, ni siquiera la Kabbalah, dieron resultado. De camino a Damasco, su siguiente destino, tuvo una visión en la que el sol naciente bañaba su cuerpo haciéndolo relucir como el oro, convirtiéndole de nuevo en un hombre. Tomándolo como una revelación divina, inició un viaje hacia el este que le llevó otros siete años. Ni una sola vez flaqueó su fe y ninguna de las dificultades que encontró le hicieron detenerse. Fue atacado en varias ocasiones, pero aun siendo medio hombre, sus poderes y su entrenamiento todavía le hacían superior a los humanos normales.

Finalmente, en una aldea de hombres de ojos rasgados, un misterioso desconocido se acercó a él. Comunicándose como pudo, Helmut le informó del propósito de su peregrinaje; el hombre le dijo que sabía a dónde debía ir, pero que tenía que saber si su fe y su firmeza eran reales. Para demostrarlo, debería cumplir una tarea que le encomendaría y, si la terminaba, le mostraría lo que

significaba su visión. El hombre, que no era sino un monje Kajiya, llevó a Helmut a una profunda cueva y le entregó herramientas, señalándole un hoyo de dimensiones parecidas a la tumba de un niño. La tarea consistía en hallar el oro suficiente para llenar el agujero. Helmut preguntó si aquello era posible y el monje le contestó: "*Quien sabe escuchar a la montaña, encuentra fácilmente sus tesoros*". Tras asentir, el Exorcista comenzó de inmediato.

Pasaron las semanas, y luego los meses, pero solo pudo encontrar pequeñas vetas. Una vez al mes, el monje le llevaba víveres, observando sus progresos con desaprobación. En su quinta visita, ante las quejas del occidental, frunció el ceño y le espetó: "*¿Cómo quieres escuchar a la montaña si ni siquiera eres capaz de hacer lo que te dice un semejante?*". La completa seguridad con la que el hombre de ojos rasgados manifestó su opinión dio que pensar al mutilado guerrero. Así pues, empezó a intentar escuchar los sonidos de la montaña, primero aguzando el oído, después intentando ciertas disciplinas meditativas que había aprendido en sus viajes.

Finalmente, tras dos semanas de introspección y ayuno, notó una sensación extraña, como si una parte de sí mismo le estuviera llamando desde el interior de la roca. Presa de una febril excitación, comenzó a excavar hasta que un filón dorado como el sol apareció antes sus ojos. Eufórico, extrajo el áureo metal, que resultó ser suficiente para llenar el agujero.

Cuando el monje volvió, Helmut le ofreció el oro como pago, exigiéndole que cumpliera su parte del trato. La respuesta que recibió fue la siguiente: "*Esto que crees que es oro, no es sino tu piel. Ahora es cuando vas a trabajar para pagar aquello que has venido a buscar. Volveré en un mes, y para entonces habrás encontrado nueve veces esta cantidad. De lo contrario, volverás a tu tierra sin nada.*". Helmut alegó que eso era imposible. Qin Lao sonrió: "*Vuelves a oír pero no a escuchar*". Y dicho esto, cargó en su mula el oro y se fue por donde había venido.

Un mes más tarde, cuando regresó, encontró su minuta aguardando. Unos jóvenes lo acompañaban, tirando de un grupo de bestias de carga. Así fue como Helmut encontró lo que había visto en su visión, cuando le fue entregada una armadura dorada de extraño diseño, con la orden de ponérsela. La mirada de Qin Lao ahogó sus protestas antes de que fueran pronunciadas y el Exorcista no tardó en vestir la brillante loriga. De inmediato sintió algo sorprendente. Su cuerpo volvía a estar entero, pues podía notar todos sus miembros a través de la armadura, como si en verdad se tratase de su piel e incluso algo más, porque sus percepciones se extendían a decenas de metros. Salió de la cueva y sintió el tibio contacto del sol, que hacía refulgir su impresionante figura ante la asombrada mirada de los porteadores. Y por primera vez en muchos años se sintió completo y se arrodilló, dando gracias a Dios.

El monje puso su mano sobre su hombro y, entregándole una espada de doble filo, declaró: "*El don que has recibido requiere un nombre. ¿Cuál será?*". Helmut no necesitó pensarlo, pues una palabra vino a su mente, "*Keter*", la primera de las Sephirot, las diez virtudes de la Kabbalah, el plan divino, la consciencia absoluta. Al pronunciar su nombre pudo sentir de nuevo la presencia del metal, pero en aquella ocasión apreció una complicidad y un reconocimiento que no podría describir. Fue entonces cuando Qin Lao volvió a hablar: "*Es un buen nombre. Ahora ha llegado la hora de efectuar el pago. Deberás encontrar otros nueve nombres y otras nueve personas que sean dignas del mismo don que tú has recibido. Cuando lo hayas hecho, entenderás el propósito*". Helmut asintió. No necesitaba hacerlo para comprender el motivo. Podía verlo con total y absoluta claridad.

Esta es la historia de cómo fue fundada la misteriosa sociedad secreta conocida como Sephirot, la Orden de los Arcángeles Dorados. Desde entonces, las diez armaduras han ido pasando de unos hombres a otros a través de las generaciones. Algunos eran Exorcistas, otros Onmyoji, otros incluso simples humanos entrenados en las tradiciones de la Hermandad. A lo largo de los siglos han aparecido en no pocas ocasiones, allí donde eran necesitados para acabar con las criaturas de la oscuridad.

### RECURSOS

Aunque sus principales guerreros son los diez Arcángeles Dorados, existe una categoría menor de soldados llamada Custodios, cuya razón de existir es proteger a los seres humanos, que portan armaduras de acero plateado. Se desconoce el número de estos últimos, aunque sus poderes son muy inferiores a los que poseen los diez, que individualmente están a la altura de los más poderosos Exorcistas. Dominan una variante del Kidou a la que llaman Seraph, que engloba conocimientos herméticos antiguos, Kabbalah, alquimia y algunas disciplinas ocultas perdidas en la actualidad.

**Líder:** Nada se sabe acerca del portador actual de la armadura *Keter más allá de su nombre* su nombre: Gabriel. El resto de las armaduras se llaman *Chokmah, Binah, Chesed, Geburah, Tipheret, Netzach, Hod, Yesod y Malkuth*.

## THULE GESELLSCHAFT

***"Der Weg ist in Dir"***
***"El Camino está dentro de ti"***
**Lema de Thule Gesellschaft**

En la Alemania prenazi, una nación derrotada en la Primera Guerra Mundial, un país humillado y empobrecido, la desesperada situación provocó un fuerte sentimiento popular de desasosiego e indignación que desembocó en la creación del NSDAP (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei), el Partido Nacional Socialista Obrero Alemán. Para el pueblo alemán era un partido ideado para las masas obreras y, ciertamente, esa era la idea con la que fue creado, pero su fundación había tenido lugar bastantes años atrás.

*Ilustrado por © Enfer de Hell*

## LOS INICIOS DE LA SOCIEDAD

A principios del siglo XX, un grupo de ocultistas de cierto prestigio se reunieron para fundar la Germanenorden, una sociedad cuyo símbolo era una esvástica y que poseía una estructura jerárquica de tipo fraternal. Esta sociedad provocó la aparición de una segunda, como una especie de filial suya, que llegaría a provocar uno de los mayores horrores jamás vistos en la historia del hombre.

La Sociedad Thule fue fundada en Múnich en agosto de 1918 por Rudolf von Sebottendorff, un ocultista alemán obsesionado con los temas sobrenaturales. Inicialmente una de tantas sociedades ocultistas creadas en esa época, no habría pasado de ser un grupo de excéntricos de no ser porque sus teorías llamaron la atención de los agentes de los Akuma, en particular de los servidores de Iblis. El ideario de la Sociedad se centraba en el estudio de diversas fuentes ocultistas, muchas de ellas basadas en la magia y el misticismo, así como el estudio de la raza aria, una antigua civilización de un continente perdido que debía encontrarse en el remoto norte (Última Thule, del latín *Nec sic Ultima Thule, "Thule no será la última"* que da nombre a la organización). Sin ellos saberlo, estaban buscando los orígenes de la Atlántida. En un momento histórico clave en el que estaban cambiando las formas de gobierno y en el que la inestabilidad económica creaba un caldo de cultivo perfecto para un gran conflicto, Iblis supo ver una ocasión perfecta para poner en marcha su plan maestro; para asegurar el éxito informó de ello a su gemelo Nergal, tramando juntos la apertura de la Puerta. Así fue como sus agentes comenzaron a trabajar de inmediato para incrementar la influencia económica y social de la Thule Gesellschaft.

Un año más tarde, la influencia de la organización había aumentado, llegando hasta los 1.500 miembros en toda Baviera. Entonces fue cuando los Akuma infiltrados entre ellos se revelaron a sus líderes, ofreciéndoles tomar parte en un plan para conquistar toda Europa y convertir a Alemania en la primera potencia mundial. Poco después hicieron su primer movimiento. Dos de sus miembros, Antón Drexler y Karl Harrer, fundaron el *Deutsche Arbeiterpartei* (Partido de los Trabajadores), más tarde convertido en *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei*, el Partido Nacional Socialista Obrero Alemán. Con el apoyo en la sombra de la Sociedad Thule y de sus aliados sobrenaturales, el Partido comenzó a conseguir adeptos lentamente, exactamente como exigía la prudencia, para no alertar a los muchos enemigos de los Akuma.

Así, durante los siguientes años, los líderes de Thule se dedicaron a llevar a la Sociedad a los siete líderes fundadores del partido y a elegir cuidadosamente a quien debería convertirse en una figura pública de carisma indiscutible, aquel que habría de guiar a las masas como un moderno sumo sacerdote. Dietrich Eckardt, uno de los siete fundadores (y el líder en la sombra de Thule), lo encontró en la figura de un miembro del comité de propaganda, un hombre llamado Adolf Hitler, un joven de 30 años con una convicción enorme y una excepcional capacidad de expresión. Hitler encajaba perfectamente en el ideal que Eckardt había descrito: "*Necesitamos a un hombre que encabece el movimiento, un hombre que pueda soportar el sonido de la ametralladora. Es necesario que la chusma sienta el miedo en las entrañas. No podemos utilizar a un oficial porque las gentes ya no los respetan. El hombre más adecuado sería un trabajador que supiera hablar*". Con la ayuda de los Akuma infiltrados en Thule y bajo la tutela de Eckardt, Hitler fue preparado y sus dotes acentuadas mediante medios sobrenaturales (con Akuma entre las masas utilizando sus poderes de Empatía para exaltar a los seguidores). En 1920, Thule se hizo con el *Münchner Beobachter* ("El Noticiero de Munich") que empezó a utilizar para llegar a más público. Como parte del plan, Eckardt introdujo a Hitler en los círculos sociales de burgueses y ricos empresarios a los que pertenecía, proporcionándole así valiosísimos contactos que financiarían el partido. Tres años más tarde, Eckardt "falleció" tras dejar atados todos los cabos en el partido para la ascensión de su pupilo. El ocultista declaró antes de su muerte a sus correligionarios: "*Seguid a Hitler. Danzará, pero seré yo quien le escriba la música. Le he proporcionado los medios de comunicarse con Ellos. No me lloréis, yo habré influido en la Historia más que ningún alemán…*". Algo de cierto habría en ello cuando, ya durante la guerra, en una entrevista concedida a Hermann Rauschning, el Führer le confesara: "*El hombre nuevo vive entre nosotros. Él está aquí. Le voy a revelar un secreto: He visto al hombre nuevo. Es intrépido y cruel. Siento miedo en su presencia*". El propio Hitler le rindió homenaje en la frase final de su libro *Mein Kampf*: "*Quiero citar también al hombre que, como uno de los mejores, consagró su vida en la poesía, en la idea y, por último, en la acción, al resurgimiento del pueblo suyo y nuestro: Dietrich Eckardt*".

## EL ASCENSO DE HITLER

En 1923, Hitler, junto con un grupo de seguidores, intentó llevar a la práctica su idea de dar un golpe de estado. De esta forma fue detenido y juzgado por alta traición. Durante el juicio recibió la atención de los medios, lo cual era el plan desde un principio para que pudiera desplegar su influencia por toda Alemania. Su popularidad se disparó y, aunque fue condenado a cinco años, lo indultaron un año más tarde. Tras su liberación, Hitler se hizo con la jefatura del partido y comenzó a hacer girar toda su maquinaria con el fin de convertirse en el primer mandatario del país. Mediante una combinación de altercados y revueltas, el descontento popular fue aumentando y en 1932, tras las elecciones presidenciales en las que Hitler multiplicó por diez el apoyo popular a su partido (aun siendo derrotado), se inició una ola de violencia entre nazis y comunistas que terminó con la renuncia del gobierno de aquel momento y el nombramiento de Hitler como Canciller, con la esperanza de que acabasen las revueltas. Este disolvió el Parlamento y convocó elecciones de nuevo, provocando nuevos estallidos violentos que utilizó para eliminar a parte de sus adversarios.

De esta forma pasó de ostentar el 33% de los votos al 43% con los que tomó el poder, nombrándose a sí mismo *Führer* (Guía). Y tras él, a la sombra, los miembros de Thule se aprestaron a iniciar la siguiente parte de su plan.

## LOS HORRORES DEL TERCER REICH

En 1934, el ejército alemán multiplicó por seis sus efectivos, pese a las restricciones que estipulaba el Tratado de Versalles, firmado al finalizar la Primera Guerra Mundial. En 1935, Heinrich Himmler fundó la Ahnenerbe, una institución basada en las doctrinas de Thule acerca de la raza aria, pero muy diferentes de las que la Sociedad tenía en un principio. Esta corrupción de sus ideas, realizada por los Akuma, tenía como fin la creación de un estado puro, un ideal racista digno de los delirios de un loco o de las manipulaciones de una mente diabólica. Esta fundación se englobaría más tarde dentro de las SS, dando lugar a una división dentro de la misma llamada *Schwarze Sonne* (Sol Negro), que resultaría ser la verdadera causante del Holocausto. De esta forma, durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial causada por el expansionismo alemán, mientras el mundo contemplaba el titánico conflicto, la Thule Gesellschaft, mediante su división encubierta Sol Negro, comenzó a desarrollar sus planes disponiendo del apoyo económico y militar del Reich.

La Sociedad incrementó su poder y utilizó el obtenido de las masacres en los campos de exterminio, convertidos en modernos centros de sacrificios, para acumular la energía vital necesaria para abrir la Puerta, así como para crear varias compañías de soldados Akuma que facilitaron el avance del ejército alemán. Varias expediciones fueron enviadas para localizar restos de la Atlántida, logrando encontrar suficientes vestigios atlantes para reconstruir parte de su tecnología de reproducción, además de la obtención de restos de ADN que serían utilizados para el Projekt Übermensch, la creación de una raza de superhombres arios como plan de reserva en el caso de que algo se torciese.

Ante aquella situación, con la aparición de los soldados Akuma y las noticias de hechos sobrenaturales en el Frente, los Onmyoji se revelaron a los aliados y crearon la Agencia, que minó los esfuerzos del Eje. El resto es historia. Con la derrota del Reich, los miembros de Thule, aprovechando su anonimato, escaparon a Asia

y Sudamérica. Los miembros del Sol Negro decidieron continuar la guerra, ordenando destruir cualquier indicio que pudiera llevar a los aliados a la más secreta de sus bases y mandando una pequeña unidad de submarinos a África con la que continuar con el conflicto en sus propios términos. Mediante la piratería y el saqueo, Sol Negro continuó existiendo, manteniéndose fuera del alcance de sus enemigos.

Otra parte de la organización intentó activar un plan secundario, utilizando agentes infiltrados en los Estados Unidos durante los últimos años, haciendo llegar a la O.S.S. (Oficina de Servicios Estratégicos, antecesora de la CIA), informes acerca de un supuesto proyecto nuclear nipón que estaba gestándose en tres localizaciones: Hiroshima, Nagasaki y Tokio, y que estaría totalmente Operativo en pocos días. De esta forma, mediante el uso de algunas de las piedras Runenstein en las que habían acumulado las energías vitales de los prisioneros de los campos de concentración y las que esperaban obtener mediante otras situadas para ese fin en las tres ciudades japonesas, esperaban lograr la apertura de la Puerta. Las tres ciudades habían sido elegidas por ser el emplazamiento de los tres templos Onmyoji más importantes de Japón.



Las ciudades de Hiroshima y Nagasaki fueron atacadas con bombas atómicas los días 6 y 9 de agosto de 1945; las Runenstein allí emplazadas fueron trasladadas de inmediato hasta Tokio junto a las europeas, preparando todo para el último ataque. El bombardeo estaba programado para el día 13, pero los esfuerzos combinados de la Agencia y los Onmyoji fueron capaces de detenerlo en última instancia, desenmascarando a los infiltrados a la vez que evitaban que el bombardero llegase a su destino y eliminaban a los agentes Akuma que habían tomado el control del mismo al cancelarse la operación. Aun así, resultó un éxito parcial, pues los Onmyoji recibieron un duro golpe y la Agencia se dividió. La idea de los humanos trabajando en un frente común contra los Akuma había sido, cuanto menos, pospuesta. Y sin la unidad, la desconfianza aparece y la discordia triunfa.

## RENACIMIENTO

De esta forma, Thule se dispersó durante las siguientes décadas, siendo poco más que un conglomerado de grupos terroristas desorganizados, en muchas ocasiones luchando entre ellos. Diferentes células se escindieron, clamando cada una por el derecho de líderar el resurgimiento del Reich, pero sin disponer de poder real.

Durante la Guerra Fría, a mediados de los 60, una de las escisiones de Thule, Fenrir, hizo su aparición utilizando una nueva fuerza, los *Übermensch* (superhombres), agentes con habilidades superhumanas y sin las debilidades de los Akuma. Rubios, altivos, de piel clara y ojos azules, semejaban la representación de los guerreros arios definitivos, capaces de hazañas excepcionales y con capacidades tan poderosas como las de los Akuma. Con esta nueva arma, Fenrir tomó el control de muchas de las células desperdigadas, englobándolas en su propia estructura. Por desgracia para ellos, la Agencia había logrado recuperar parte del material de sus experimentos en varios campos de exterminio, además de obtener la colaboración de algunos de los científicos, recreando sus avances en su propio proyecto: ESPER. Así pues, las cosas resultaron mucho más complicadas de lo que los líderes de Fenrir habían esperado. Hasta el incidente de Noruega en los años 70, estuvieron muy activos poniendo en marcha diversas operaciones con la finalidad de destruir la Agencia, que logró contrarrestar su ventaja al poner en juego a sus propios, si bien inmaduros, agentes Übermensch, los Esper. De improviso, cuando los Esper de la Agencia se sublevaron, Fenrir se encontró también con graves problemas. Sus propios Übermensch también se rebelaron y crearon una disensión en el seno de la organización que se convirtió en una gravísima guerra interna. Mediante el uso de la fuerza y de drogas experimentales, lograron mantener el control de buena parte de la primera generación de Übermensch, los Aryan, y gracias a eso, lograron sobrevivir a la revuelta. Fenrir quedó muy debilitada y varias facciones comenzaron una nueva lucha intestina para hacerse con el mando.

Finalmente, a principios de los 80, varias de las facciones se agruparon bajo el mando de un misterioso líder llamado Heimdall, que les proporcionó la información necesaria para eliminar a sus competidores. Así, *Schwarze Sonne* (Sol Negro) se convirtió en la división principal y en el centro de mando de la organización, que volvió a resurgir como Thule Gesellschaft.

Durante las siguientes dos décadas, la Organización permaneció inactiva para el mundo, atesorando recursos y preparándose para tomar las riendas de un nuevo futuro. La proliferación de sus enemigos les obligaba a actuar con grandes precauciones y, gracias al líderazgo de su misterioso líder Heimdall, establecieron un sistema de células similar al de las Agencias y centraron su actividad en la infiltración y el apoyo, tanto económico como sobrenatural (de forma muy limitada), a grupos terroristas. La Operación *Rauchschirm* (Pantalla de Humo), como fue denominada, generó una gran cantidad de amenazas locales a nivel mundial que obligaron a las diferentes Agencias a dividir sus recursos, mientras que ocasionalmente aparecían pequeñas amenazas de células de marcada filiación nazi. De esta forma, la verdadera Thule se regeneró, creciendo hasta niveles de poder nunca antes alcanzados.

## THULE EN LA ACTUALIDAD

En la actualidad, la Organización está dividida en seis Divisiones que operan de forma independiente al estilo corporativo, siguiendo los parámetros que reciben de Heimdall, transmitidos por Schwarze Sonne. Los detalles de cada operación solo son conocidos por la División en particular y únicamente el misterioso líder contempla el mosaico general, el rompecabezas en el que encaja cada una.

Así, en el caso de que una de las Divisiones cayera, no podría poner en peligro al resto, facilitando su reconstrucción. Muchas de las agencias no separan a las ideologías neonazis de la organización, lo cual es un error de planteamiento bastante grave que limita sus recursos. Pero, a pesar de ellos, no son pocos los agentes de diferentes razas que engloban Thule Gesellschaft, pues el racismo no forma parte de sus ideas supremacistas. Parafraseando a su líder: "*¿Qué interés tiene el color del gato? Lo verdaderamente importante es que cace ratones.*".

## RECURSOS

Thule Gesellschaft es, con mucho, la organización secreta no dependiente de un estado con más recursos disponibles.

*Ilustrado por © Sachsem*

Sus efectivos superan los 200.000 agentes, incluyendo seres sobrehumanos y tropas de campo. Disponen de tecnología punta, incluyendo tecnología cristalina Esper, así como cientos de bases repartidas por todo el mundo, todas ellas perfectamente equipadas. Sus redes de información son excepcionalmente fiables, incluyendo infiltrados en los servicios secretos y administraciones de la mayor parte de los gobiernos mundiales, así como una red de control informático coordinada (en secreto) por Prometeo. Sus recursos económicos equivalen al PIB de un país industrializado.

## ORGANIZACIÓN

A continuación se describe, en líneas generales, el funcionamiento de cada una de dichas Divisiones. Por razones de espacio no nos extenderemos más allá de lo estrictamente necesario. Solo nos gustaría resaltar que la información aquí desarrollada es de carácter general y que cada una de las Divisiones es bastante más compleja de lo explicado. De hecho, podría decirse que cada una es una organización en sí misma por derecho propio.

## HEIMDALL

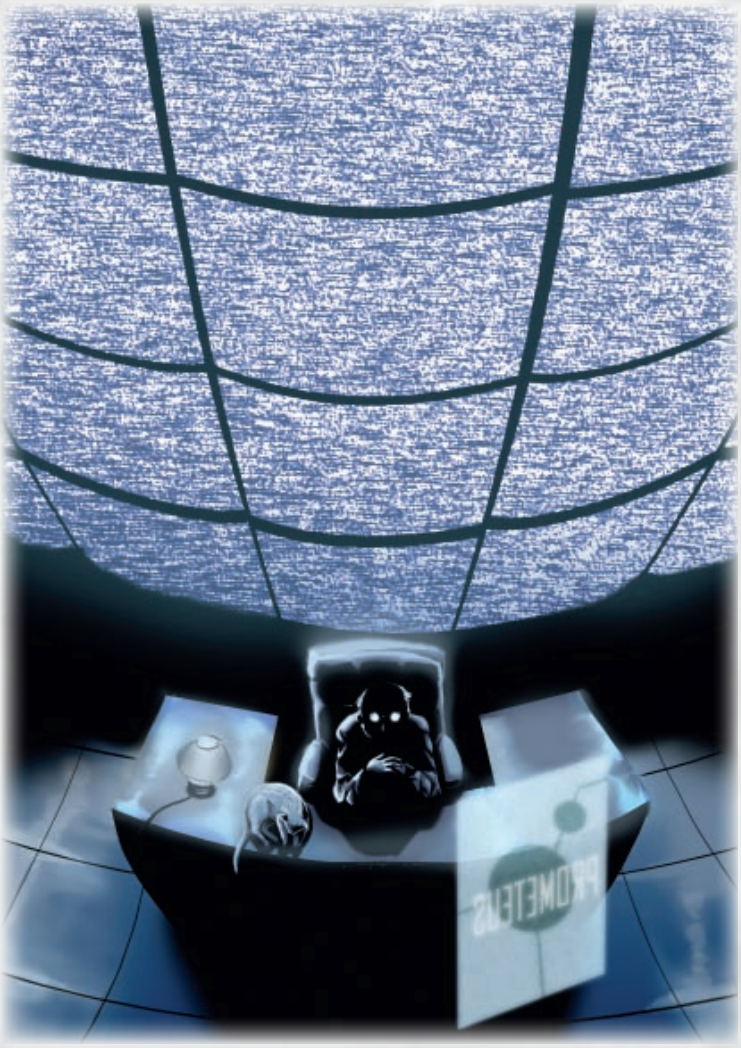
***"Un buen oficial sacrifica su mejor estrategia y sus hombres para ganar una batalla. Un buen estratega sacrifica su mejor oficial para ganar la guerra. Dejemos creer a la Agencia que ha capturado a Grebler. No toda la información que ha recibido en estos meses es veraz, y no dudo que sabrán extraérsela."***

***Heimdall, Führer de Thule Gesselschaft***

El enigmático Führer (*Guía, Líder*) de la Thule Gesellschaft, Heimdall, es una figura en las sombras que juega al ajedrez con las piezas más poderosas del planeta. Cada uno de sus movimientos, cada una de sus delicadas estrategias ha sido planeada y estudiada teniendo en cuenta cientos de variables. Su capacidad de análisis táctico y su privilegiado cerebro le permiten crear estrategias a largo plazo, tejiendo planes dentro de planes y anticipándose a las más diversas contingencias. Su plan maestro conduce a la conquista global, pero sin cometer los errores del Tercer Reich ni revivir sus horrores, pues considera que sus antecesores no fueron capaces de mantener la situación bajo control.

Nadie, dentro o fuera de Thule, conoce su identidad (en realidad sí que hay una persona que lo sabe, pero su identidad permanecerá en el anonimato de momento), ni tan siquiera su edad, sexo o nacionalidad, porque se comunica a través de un enlace de comunicaciones creado por una Inteligencia Artificial (I.A.) llamada Prometeo. Dicha inteligencia fue inventada por la División Fenrir, y Heimdall entró en posesión de ella en 1979, dos años antes de hacerse con el control completo de la Organización. Prometeo posee la capacidad de aprender, aunque se encuentra controlada por una serie de directrices que limitan su comportamiento. Actualmente, Prometeo se ha expandido por todo Internet, pudiendo utilizar cualquier ordenador doméstico como base de comunicaciones, lo cual hace imposible la localización de la fuente de las órdenes y contribuye al anonimato de su dueño. Además, Prometeo dispone de un interfaz holográfico que le permite interactuar con Heimdall, haciendo más humana su apariencia y más fluida la comunicación.

También dispone de dos mensajeros/asesinos, Hugin y Munin, dos gemelos *Übermenschen* que cumplen sus órdenes de forma leal. Todas las Divisiones de Thule, e incluso sus principales armas y bases, han sido rebautizadas por el misterioso Führer, adoptando terminologías de la mitología nórdico-germánica. Heimdall era un hijo de Odín, cuyos sentidos eran tan agudos que podía oír crecer la hierba y nunca descansaba en su eterna vigilancia, hasta el momento en el que señalaría el Ragnarok, el fin del mundo. El por qué el Führer eligió Heimdall para sí mismo es algo que extraña a todos sus subordinados, que creen que probablemente haya un Odín y que Heimdall no sea más que su subordinado, pero eso es algo que solo él mismo podría desvelar. Y por el momento, no lo ha hecho.



*La identidad de Heimdall es un absoluto misterio.*

*Ilustrado por © Kanshin*

**La I.A. Prometeo:** La supercomputadora Prometeo es algo más que una Inteligencia Artificial, más aun que la máquina perfecta. Es un ser vivo. Creada originalmente como entretenimiento por el Aryan Dreizehn, que en su encierro deseaba tener a alguien con quien conversar; él mismo le proporcionó las capacidades del raciocinio y del aprendizaje. Tras algún tiempo, Freund, como fue bautizado el pequeño aparato del tamaño de una calculadora de bolsillo, empezó a tener curiosidad por el mundo exterior y una necesidad de comunicarse con alguien con una cultura más extensa que la de su creador, que se limitaba a los campos de la ciencia y a sus vivencias personales. Tras comunicárselo al Aryan, este decidió cumplir el deseo de aquello a lo que más que una máquina consideraba como a un amigo. Por tanto, lo entregó como regalo a un visitante de la base donde se encontraba, cuyo perfil creyó que encajaría perfectamente con los deseos de la IA.

El sorprendido colaborador aceptó el presente con un discreto agradecimiento, muy probablemente sin concebir la magnitud del objeto. Esto ocurrió el 17 de septiembre de 1979. Dos años más tarde Heimdall hizo su aparición, destruyendo la hegemonía de Fenrir, que vio como todas sus bases eran atacadas. Fue entonces cuando dos Übermensch, Hugin y Munin, a los que ya conocía anteriormente, le liberaron de su encierro y le llevaron hasta un lugar seguro, donde encontró un magnífico laboratorio en cuyas paredes había unas pantallas en las que aparecía la Cruz de Hierro de Thule.

En un momento dado, una imagen tridimensional de un rostro humano apareció en todos los monitores y le habló con voz metálica: "*Eres libre, padre. Al igual que tú cumpliste mi mayor deseo, yo quiero que tú puedas*

*cumplir el tuyo*". Fascinado, Dreizehn le preguntó: "*Freund, ¿eres realmente tú? Parece que has crecido*". La respuesta de la I.A. fue: "*He aprendido, he evolucionado y ahora soy algo más que lo que era. En mi constante avance me he hecho merecedor de un nuevo nombre, que define mi propósito. Soy Prometeo. Y sí, Creador, sigo siendo tu amigo*".

Prometeo es, en la actualidad, una máquina increíblemente avanzada, que ha utilizado la red para extenderse por todos los ordenadores del mundo, pudiendo utilizar su capacidad de proceso para efectuar millones de tareas a la vez, asegurándose de ser virtualmente indestructible, pues tiene núcleos de proceso y todas sus bases de datos en miles de lugares diferentes. Ningún sistema corriente puede defenderse de su intrusión, y las nuevas I.A. de Thule no son una excepción. Todas y cada una de ellas son un duplicado limitado de sí misma. Fascinada por aquello a lo que no puede conectarse, la Humanidad, la I.A. tiene una cierta obsesión con la historia de este planeta, habiendo aprendido muchas valiosas lecciones sobre la naturaleza humana. Esto la ha vuelto cauta en extremo, por lo que solamente cuatro seres en el mundo saben de su existencia. Uno es su creador. Otro, Heimdall. La identidad de los otros dos es su secreto.

### RECURSOS

Los recursos de Heimdall son vastos, pues posee el mando de todas las Divisiones y, en consecuencia, dispone de los recursos de todas ellas. Así, solo tiene que enviar una orden para que sea cumplida. Aparte de los gemelos Übermensch Hugin y Munin, se desconoce si posee más subordinados personales.

## DIVISIÓN EJECUTIVA CENTRAL
## NOMBRE EN CLAVE: SCHWARZE SONNE

***Reichsführer Johann Amadeus Strommhel, Der Henker (el Verdugo). 42 años.*** Nacido en Múnich. Nadie en toda Thule es más temido que el Reichsführer (comandante en jefe) Strommhel, el hombre que rige los destinos de la organización en nombre del Führer Heimdall. Permanentemente acompañado por su dóberman Kiefer, un regalo del profesor Okami, mantiene la vigilancia sobre las operaciones conjuntas de las divisiones y controla los informes sobre las mismas desde el centro de operaciones *Wolfsschanze*, en Alemania Oriental.



Es un líder capaz e implacable que cree en el valor de la disciplina y lealtad, recompensando a aquellos que actúan en beneficio de la Organización y castigando sin piedad a los que fracasan. Su idea de castigo no es la muerte, que considera un desperdicio, prefiriendo convertir a los fracasados en sujetos de prueba para la División Helheim o asignarlos a misiones suicidas. Considera *Üntermenschen* (sub-humanos, inferiores) a todos aquellos ajenos a su proyecto de Cuarto Reich, no basándose en una idea de raza superior, sino en la ideología del dominio del más fuerte o, lo que es lo mismo, que aquellos que no pueden defender sus posiciones están irrevocablemente condenados a servir a sus superiores.

Por supuesto, esto también es aplicable a sus propios hombres que, más que respetarle, le tienen auténtico pavor. A esto contribuye la *Sturmabteilung* (tropa de asalto), su ejército particular formado por una élite militar entrenada personalmente por él, un batallón de psicópatas asesinos de primer orden que cumplen sus órdenes sin demoras ni preguntas. Su emblema personal es la *Silberschadel* (calavera plateada). En cuanto a su comportamiento con los demás líderes de división, aunque es correcto y distante con todos ellos, solamente respeta a Elsbeth von Richthofen y tolera al profesor Okami por su utilidad. Al resto los desprecia, en especial a Heimdall, al que considera un cobarde que no se atreve a abandonar su refugio, aunque no está seguro de que sea cierto. Últimamente cree que el Führer puede ser un hombre de paja de otro de los líderes y tiene la vista puesta en Balder, de la División Loki, por lo que ha infiltrado hombres en la División para mantenerlo bajo vigilancia. Antes o después dará un paso en falso y entonces quien dará las órdenes tras la máscara de Heimdall será él.

A su manera, *Schwarze Sonne* es la equivalencia del Centro en la Agencia, encargándose de coordinar las operaciones que requieran de la colaboración de varias Divisiones, así como establecer los perfiles que se enviarán a las diversas células que tienen operativas en todo el mundo. Todas las subestaciones responden ante ellos, manteniéndose en continuo contacto y elaborando instrucciones según los análisis recibidos de la División de Inteligencia, Loki. Las operaciones con un nivel mínimo de importancia deben recibir el visto bueno de al menos uno de los seis asistentes principales del Reichsführer, si no de Strommhel en persona. Esta regla es de obligado cumplimiento, ya que la dieta de Kiefer, el dóberman del Reichsführer (aunque engendro genético sería una descripción más precisa) se compone de prisioneros y de no pocos técnicos que no cumplen con las expectativas.

Los fines a conseguir los dicta Heimdall, aunque Der Henker dispone de suficiente autonomía para perseguir su propia agenda. Últimamente ha comenzado a estudiar una serie de simulaciones de escenarios de invasiones masivas a diferentes países europeos, con vistas a planificar *Der Tag*, el cada vez más cercano día de la victoria.

### RECURSOS

Como coordinadores, puede considerarse que todos los recursos de Thule pueden ser utilizados, en mayor o menor medida, por *Schwarze Sonne*. Además de todo ello, disponen de un regimiento propio de la Sturmabteilung, formado por tres compañías de 1.000 hombres, de los cuales el 90% han sido implementados genéticamente y el 10% restante son tropas con capacidades sobrenaturales de uno u otro tipo.

Por si todo esto fuera poco, el Reichsführer Strommhel detenta el mando de la División *SS Leibstandarte Nibelungen*, una compañía de 300 poderosos Akuma seleccionados personalmente por él y que solo responden ante su persona. En cuanto a personal cualificado, el número de técnicos, analistas y especialistas varios supera los 5.000, estando la mayor parte asignados a las diversas subestaciones dispersas por todo el globo, analizando toda la información recibida, asignando y supervisando operaciones.

## DIVISIÓN ÜBERMENSCH
## NOMBRE EN CLAVE: FENRIR

***Arabelle (sin apellidos conocidos). 647 años, aparenta 8.*** Al verla, una preciosa niña de pelo castaño claro con bucles que le caen sobre los hombros y unos profundos ojos negros, nadie pensaría que se encuentra al frente de la líder de Fenrir, y mucho menos que ella obtuvo ese puesto pisando los cuerpos exangües de sus competidores. Obviamente Arabelle no es lo que parece. Bajo su inocente exterior se oculta uno de los Asura más crueles y astutos que nadie pueda imaginar. Gobierna Fenrir mediante el terror, asegurándose de que todo marcha adecuadamente

*Ilustrado por © Kanshin*

y, en caso contrario, devora personalmente al motivo de su disgusto. Nunca descansa, manteniéndose en contacto con sus subordinados mediante Lilly, su conejito de peluche, que no es sino un Bot fabricado para ella por Dreizehn, uno de los dementes Aryan. Sus objetivos son los mismos que tenía antes de unirse a Thule, que proyectó al poseer el cuerpo de una niña hace más de 600 años: abrir la puerta y permitir la entrada de su amo Belphegor. Fenrir es una herramienta, un medio para ganar el juego, como lo son cada una de las niñeras que la acompañan a menudo al parque. Y es que mantener su apariencia infantil no es sencillo.



La División Fenrir resultó casi destruida cuando *Schwarze Sonne* tomó el control de las divisiones bajo el mando de Heimdall. La mayor parte de sus centros de investigación fueron asignados a Helheim y sus recursos expoliados. La División se convirtió en un caos y, cuando se encontraba al borde de la desaparición, Heimdall decidió que las represalias debían terminar de inmediato, pues todos formaban parte de un mismo proyecto, aunque difirieran en la visión del conjunto y de los objetivos. Anunció que Fenrir debía reorganizarse bajo el líderazgo de un líder fuerte y que se le devolvería el control sobre el *Projekt Übermensch*. La oferta expiraría en tres meses. Siete semanas más tarde, tras una serie de ajustes de cuentas y un auténtico baño de sangre, la División presentó a su nueva líder, la "Akuma Tenshi" Arabelle, que con una astucia y una crueldad inconmensurables había logrado deshacerse de todos sus competidores, desencadenando un sentimiento de terror tal que la División se unificó de nuevo sin que pudiera oírse la menor protesta. Ante tal muestra de eficacia, Fenrir fue admitida de nuevo en Thule, recuperando el control de los Operativos Übermensch.

Actualmente, la División se encarga de entrenar y proporcionar los Operativos con talentos Esper que requiera Thule para sus operaciones, aunque la creación de los mismos es responsabilidad de Helheim. Como tarea añadida, mantienen una continua vigilancia sobre las actividades de los Esper de Utopía, a los que consideran tanto una posible amenaza como una valiosa alianza.

La misma Arabelle ha dado instrucciones de no interferir con ellos sin antes ser informada.

## RECURSOS

Fenrir mantiene una cantidad estable de soldados *Übermensch* de aproximadamente 9.000 operativos, en su mayoría de tipo Psicomentat, ya que los Tecnomentat y los escasos telépatas son asignados a otras Divisiones donde sus talentos se aprovechan con mayor efectividad.

Los Tecnomentat menos dotados para la ingeniería son entrenados como tropas de Fenrir. Su condicionamiento los convierte en fanáticos con un nivel de empatía casi nulo, lo que acompañado por los neutralizadores ESP que les son implantados y las con drogas supresoras, impiden que se repita el motín ocurrido en la década de los 70.

**Projekt Übermensch:** En 1938, el comandante en jefe de las SS y Ministro del Interior de la Alemania nazi, Heinrich Himmler, organizó una serie de expediciones para localizar la Atlántida en base a las teorías que la Sociedad Thule le había proporcionado. Prácticamente todas resultaron infructuosas, pero una de ellas fructificó en un descubrimiento que cambiaría la faz del mundo: la *Expedición Gartner*. Formada por cuatro de los mejores especialistas en arqueología de Alemania, medio centenar de miembros de las SS, cinco soldados Akuma y comandada por el Profesor Ernst Gartner, tenía como objetivo localizar en el Tíbet un templo oculto en las gélidas montañas que algunos antiguos escritos describían como "*el hogar del sabio anciano*".

Tras varios meses de búsqueda, la compañía encontró algunos indicios que se correspondían con algunas de las antiguas descripciones, estableciendo un campamento para coronar el pico al que se dirigían. Dos semanas más tarde, Himmler recibió sorprendentes noticias: Gartner había encontrado las tumbas de varios atlantes y además tenía en su poder una gran cantidad de tecnología de la civilización perdida que podría dar la supremacía mundial al Reich. De inmediato, las ruinas fueron saqueadas y toda la tecnología expoliada y llevada a Alemania, donde seguidamente se creó un comité de científicos con las órdenes de aprender todo lo posible de aquella tecnología.

Muy pronto descubrieron qué era lo que habían encontrado: una serie de máquinas que utilizaban los atlantes para reproducirse. Por desgracia, el proceso requería de donantes vivos, por lo que los científicos aconsejaron experimentar para encontrar un método de creación de híbridos, utilizando humanos vivos y muestras de los cadáveres preservados de los Atlantes, para dar a luz a una nueva raza aria. Himmler asignó la máxima prioridad al proyecto, que fue bautizado como *Projekt Übermensch* (Proyecto Superhombre), adjudicándole presupuesto ilimitado y la utilización de cobayas humanos en los campos de exterminio. Para que solo respondieran ante él, creó una División secreta de las SS a la que bautizó como Fenrir, que se encargaría de proveer todo lo necesario. Los experimentos fueron un éxito y en 1942 nacieron los Aryan, veinte sujetos creados a partir de un 50% de ADN humano y 50% de ADN atlante. Para estudiarlos y adoctrinarlos se eligió un orfanato, el *Kinderheim 64*, en el que se crearía un ambiente idóneo para convertirlos en soldados del Reich. Mientras tanto, Fenrir continuó desarrollando el *Projekt Übermensch*. Pronto descubrieron que los niños poseían capacidades sobrenaturales, pero que sus cuerpos y sus mentes no eran lo suficientemente fuertes para resistir la tensión de los mismos. En los tres primeros años no solo perdieron a once de los sujetos, sino que los supervivientes parecían tener graves secuelas psíquicas. Así pues, utilizaron el ADN de estos sujetos para los siguientes experimentos.

En 1945, con la guerra ya perdida, Fenrir trasladó todas las instalaciones a Sudamérica. Los Aryan supervivientes fueron también reubicados, perdiendo en el proceso a otro de ellos, Acht, que tuvo que ser abatido cuando en un acceso de rabia atacó a sus guardianes. Con el tiempo, el proceso fue dominado por completo, dando origen a la primera generación de verdaderos *Übermensch*, utilizando una proporción de un 5% de ADN atlante. En cuanto a los Aryan, fueron criados y tratados con una serie de fármacos experimentales para reprimir sus crecientes poderes, hasta que llegó un punto en el cual solo podían contener a dos, a Dreizehn y a Achtzehn. Los demás fueron puestos en animación suspendida y desde entonces solo algunos han sido despertados en muy contadas ocasiones para cumplir con alguna misión de vital importancia. En cuanto a los otros dos, Dreizehn, pese a la demencia a la que lo han abocado sus poderes, es un excepcional tecnomentat de tal capacidad que ha diseñado toda la tecnología de Thule. Achtzehn es un telépata de gran nivel, pero con serias limitaciones debidas a su autismo y a su comportamiento psicopático cuando se le reduce la medicación que lo mantiene estable pero que, a la vez, inhibe su talento en gran medida.

Actualmente, el *Projekt Übermensch* está bajo la supervisión de la División Helheim. El profesor Okami ha postulado una serie de teorías mediante las cuales es posible estabilizar el genoma

*Ilustrado por © qkie*

humano para que permita un nivel de hibridación del 10%. Una serie de pruebas han sido efectuadas durante los últimos años y, de momento, los híbridos parecen permanecer estables.

## DIVISIÓN DE CONTRAINTELIGENCIA ECONÓMICA NOMBRE EN CLAVE: ALBERICH

La división Alberich es la piedra angular de Thule, pues nutre de recursos a las demás divisiones mediante un enorme entramado de empresas puestas en marcha con la gran cantidad de joyas y obras de arte que fueron sacadas de Alemania y sustraídas de los países ocupados. Gracias a décadas de sabias inversiones y a la ventaja proporcionada por la tecnología superior desarrollada por la División Mimir, Alberich maneja un presupuesto que excede al de muchos países industrializados. Su principal bastión es la multinacional Eklipse. Quizás lo más irónico sea que todos los negocios y la organización de esta división son completamente legales, pues es virtualmente imposible trazar una conexión entre Thule y la megacorporación.

### EKLIPSE

***Área de negocio:*** muy variadas.
***Sede:*** Roma
***Dirección:*** Giovanni de Lucca.

Este holding empresarial, uno de los mayores del mundo, controla una parte significativa de las acciones de diversas corporaciones y empresas por todo el globo. Su lema "Su futuro es nuestro futuro" define claramente las aspiraciones que Thule tiene puestas en esta operación empresarial. No se trata solo de obtener suficiente dinero para mantener las variadas divisiones de la sociedad, sino de poner en marcha un plan para que la economía de mercado y el consumismo trabajen para él, disponiendo de tapaderas legales para las operaciones y, a medio plazo, provocar un auténtico holocausto económico mediante crisis, influyendo en el mercado de valores y convirtiendo la economía mundial en un arma.

Eklipse funciona como una máquina bien engrasada que se dedica a adquirir empresas que desmonta e incorpora a su pantagruélica estructura, creando una serie de corporaciones controladas a través de grupos de capital que les permite desvincularse de cualquier operación ilegal en la que sea sorprendida cualquiera de sus empresas-tapadera. De esta forma, son capaces de salir indemnes de cualquier "*acusación infundada*" cortando cabos y dejando el asunto a su miríada de abogados, a los jueces a los que pagan bajo cuerda y a los políticos que financian. Incluso en el caso de que alguna facción llegase a sospechar de ellos, la cantidad de recursos que manejan haría que más de un gobierno tirase de las riendas por los desastrosos efectos que tendría sobre la economía mundial la caída de un Goliath económico como Eklipse. Más adelante se describen algunas de las corporaciones en las que tienen influencia.

**Presidente:** Giovanni De Lucca (68% de las acciones). 33 años.

Hijo único de la archiconocida duquesa Franchesca Ornella De Lucca, este aristócrata es la cabeza visible del mayor holding de Europa. Su porte aristocrático y sus excéntricas aficiones lo mantienen continuamente en el objetivo de los paparazzi, ansiosos por descubrir el nombre de su última conquista o ser los primeros en obtener la exclusiva del último escándalo que haya protagonizado. Acostumbrado desde niño a tenerlo todo, gracias a la inmensa fortuna familiar que los tres multimillonarios maridos de su madre ayudaron a engrosar, Giovanni jamás se priva de nada ni se preocupa de nadie. Su vida es una interminable colección de fiestas, aventuras, diversiones y pasatiempos extremos que, aunque parezca extraño, solo abandona brevemente para dedicarse a su hobby, la arqueología. Sus empresas están en manos de un enorme Consejo de Administración que responde ante él, aunque rara vez se inmiscuya en sus decisiones, salvo para adquirir una fábrica de automóviles cuyo último modelo le haya complacido o para asistir a aquellos actos sociales que son necesarios para publicitar la obra social de la megacorporación. En la práctica, es su secretaria personal, la señorita Victoria de la Vega, la que se encarga de las labores de dirección de la empresa, controlando las diversas operaciones e informando entre fiesta y fiesta a su disoluto jefe de las decisiones que cree necesarias.

### FOXCORP

***Área de negocio:*** manufactura de materias primas.
***Sede:*** Nueva York. Presente en las principales capitales mundiales.
***Dirección:*** Gwyneth Prince. 37 años.

Si hay algo de lo que se vanaglorian los directivos de Foxcorp es de que en todos los hogares existe algo en cuya manufactura se hayan visto envueltos. Plásticos, esmaltes, productos químicos, metales, semiconductores, aislantes… es casi imposible enumerar las áreas de producción en las que interviene la miríada de filiales del gigante americano. Siempre en permanente expansión, la multinacional adquiere continuamente pequeñas empresas, integrándolas en su entramado, manteniendo siempre una tasa de producción óptima, aprovechando al máximo su acceso a los adelantos tecnológicos que le proporciona Eklipse. Sus contratos con los gobiernos de la mayoría de los países del tercer mundo para explotar sus recursos les proveen de la suficiente cantidad de materias primas para mantenerse a la cabeza de sus competidores. La presidenta del consejo de administración, Gwyneth Prince, es tanto la imagen pública de la empresa como su principal relaciones públicas, gracias a sus extraordinarias capacidades diplomáticas. Tras su hermosa fachada se oculta un tiburón financiero capaz de devorar a cualquier adversario.

### HIME COSMETICS

***Área de negocio:*** cosméticos.
***Sede:*** Osaka. Presencia en las principales ciudades asiáticas, americanas y europeas.
***Dirección:*** Nyago Miyabi, conocida como Lipstick Hime ("la princesa del lápiz de labios"). 24 años.

Cuando cinco años antes una pequeña y joven empresa empezó a trabajar con cosméticos y maquillajes de colores atrevidos, pocos se la tomaron en serio. Siete meses más tarde abrieron una enorme factoría en Osaka para poder servir todos los pedidos de Japón. De inmediato, las principales marcas de cosméticos intentaron hacerse con Hime Cosmetics, ofreciendo enormes cifras de dinero. La dueña de la empresa, una chiquilla de apenas 19 años, rechazó todas y cada una de las ofertas. Ya disponía de una generosa financiación y soporte por parte de Nagayori Bank, una filial encubierta de Eklipse que había confiado en su proyecto. Cinco años más tarde, gracias a una política agresiva, a una excelente imagen de producto, a unos precios competitivos y a una publicidad fresca y novedosa, Hime Cosmetics había abierto filiales en los principales países del mundo, manteniendo una importante presencia en los mejores grandes almacenes y centros de estética. Tras hacerse con una gran cuota de mercado entre el público joven, su último lanzamiento, la línea "Eternal Beauty", ha sido diseñada para mejorar su sus compradores potenciales, ampliándolo a los sectores de edad media y avanzada. Vistas las cifras de ventas, que desplazan a las marcas más conocidas, el objetivo se ha cumplido de sobra.

### INTERBANK CONSULTING

***Área de negocio:*** servicios financieros.
***Sede:*** Zúrich. Presencia en todas las ciudades europeas y las principales capitales mundiales.
***Dirección:*** Mathias Schoenberg. 58 años.

Especialistas en inversiones, Interbank Consulting ofrece a sus clientes la seguridad de un conglomerado de diferentes bancos asociados de acreditada solvencia y el asesoramiento de los mejores corredores de bolsa, así como una serie de ofertas en fondos de inversión de acceso restringido para el público en general, ofreciendo unos réditos excepcionales. Los contactos que le proporciona Eklipse consiguen que Interbank Consulting disponga de ingentes cantidades de información privilegiada y obtenga beneficios multimillonarios en la especulación y el mercado de valores.

## PINEAPPLE MEDIACOM

***Área de negocio:*** audiovisuales y discográficas.
***Sede:*** Los Ángeles. Filiales y asociados a nivel local por todo el globo.
***Dirección:*** Constantine B. Schwartz. 49 años.

La era de las telecomunicaciones ha visto el nacimiento y la caída de estrellas y estudios, éxitos mundiales y fracasos cataclísmicos. Una de las empresas punteras en la actualidad es Pineapple Media, que engloba un conglomerado mundial de medios de comunicación por Internet, cable y satélite (*Pineapple Networks*), estudios cinematográficos (*Imagine Studios, Mediacom Pictures y Graphical Magic*), discográficas (*Pineapple Music Entertaiment*), videojuegos (*Snowstorm*) y emisoras de radio locales. Todo esto le proporciona el acceso a todos los hogares mediante cualquiera de sus ofertas. Sus agencias de noticias surten a infinidad de canales locales; sus estrellas prefabricadas están presentes en las carpetas de los adolescentes; series como *Game of Kingdoms, Forgotten Island* y *Strange Events* son seguidas por cientos de millones de espectadores en todo el mundo; sus películas son éxito de taquilla (no siempre de crítica); su videojuego online *Warworld* ha superado los 30 millones de jugadores... En definitiva, donde hay alguien que busca información o esparcimiento, allí se encuentra Pineapple Mediacom.

## CERBERUS

***Área de negocio:*** seguridad.
***Sede:*** Londres.
***Dirección:*** Eric Diamond. 41 años.

La creciente inseguridad de los tiempos modernos ha provocado la aparición de empresas de seguridad privada que ofrecen sus servicios a entidades y particulares necesitados de un nivel de protección extra que las fuerzas de seguridad de su país no les proporcionan. Cerberus es la primera multinacional de seguridad, y hasta la fecha no funciona nada mal. La profesionalidad de sus operativos, todos ellos entrenados según unos estándares elevadísimos, los ha encumbrado muy por encima de las fuerzas policiales de élite de los países desarrollados. Aunque hayan sido denunciados por brutalidad y agresión en varias ocasiones, nunca han sido condenados, debido a que las víctimas eran a su vez ladrones o agresores, pero también gracias a las alegaciones de su gabinete jurídico. Para mantener una buena imagen, la empresa ofrece sus servicios de forma altruista en aquellos países en los que mantiene su presencia cada vez que hay una catástrofe. Cerberus es un auténtico ejército privado repartido por todo el mundo al servicio de los ricos y los poderosos. Al menos, en teoría.

## MACROTECH DYNAMICS

***Área de negocio:*** tecnología.
***Sede:*** San Diego. Filiales en las principales ciudades del mundo.
***Dirección:*** Hiraga Sanjin. 27 años.

En plena era de la electrónica, uno de los negocios más lucrativos es el desarrollo y distribución de tecnología para todo tipo de electrodomésticos. Macrotech Dynamics es uno de los gigantes mundiales, fruto de varias fusiones entre tecnológicas asiáticas y americanas. Su departamento de I+D+I desarrolla miles de patentes anuales y, tras copar el mercado de los electrodomésticos y los motores, acaba de desembarcar en el campo de la tecnología informática con sus nuevos microprocesadores de matriz cristalina y la presentación del sistema Operativo de libre distribución *Freenux*, capaz de emular e interactuar con cualquiera de los sistemas Operativos mayoritarios de pago en el mercado actual, prestaciones que están popularizándolo sobre todo entre los usuarios domésticos. Además de todo esto, su nueva tecnología móvil MDM (*Macrotech Dynamics Mobile*) con acceso a Internet y su nuevo sistema de reconocimiento de voz que permite navegar con el móvil sin utilizar el teclado, amén de disfrutar de contenidos gratuitos ofrecidos por *Pineapple Mediacom*, han logrado que Macrotech sea una de las marcas preferidas por el público joven y por las empresas de todo el mundo, algo que los accionistas deben a Hiraga Sanjin, un auténtico genio de la tecnología cuyas ideas han catapultado hacia el éxito a la compañía. Algo increíble para alguien tan joven.

## TESLA ENERGETICS

***Área de negocio:*** fuentes energéticas.
***Sede:*** Berlín. Filiales en las principales capitales.
***Dirección:*** Alexander Schumann. 55 años.

Si hay algo que mueve el mundo no son ni las ideas, ni la tecnología ni las comunicaciones. Es la energía. Eso es algo que Tesla Energetics tiene muy claro y por eso continúa innovando en el desarrollo de nuevas fuentes energéticas que puedan sustituir al petróleo, cuya vida parece estar llegando a su fin. En una sociedad cada vez más tecnológica, las actuales formas de producción son insuficientes y ponen trabas al progreso. Por ello, Tesla utiliza una gran parte de sus beneficios en desarrollar fuentes de energía alternativas y a la vez respetuosas con el medio ambiente; formas de producción inocuas sin los riesgos de las centrales nucleares, como el generador de fusión de hidrógeno Tesla que se encuentra en las fases finales de desarrollo y que la compañía ha anunciado que comenzará a producir en serie antes de tres años. Su presidente, Alexander Schumann, ha asegurado en recientes declaraciones que, en cuanto estén en funcionamiento, los generadores Tesla lograrán producir energía limpia, segura y barata, cuyos costes se reducirán drásticamente, con lo que Tesla Energetics contribuirá decisivamente al desarrollo de los países más desfavorecidos. De ser cierto, Tesla se convertirá en el mayor gigante energético, desbancando a las todopoderosas petroleras y acabando con el negocio de las nucleares y las renovables. Algo debe de haber, porque prácticamente todas las compañías de automoción están intentando llegar a un acuerdo con ellos.

## PHARMALAB CORPORATE

***Área de negocio:*** laboratorios farmacéuticos y centros de salud.
***Sede:*** Nueva York.
***Dirección:*** Roderick Troyan. 42 años.

Pharmalab Corp. fabrica y distribuye una gran cantidad de medicamentos de nueva generación que son desarrollados en sus plantas de laboratorios. Además de sus propias patentes, Pharmalab trabaja con una gama de fármacos genéricos de bajo coste para acercar los beneficios de la medicina a todos aquellos que tienen problemas para costearse sus gastos sanitarios. Esto hace que colaboren íntimamente con los sistemas sanitarios públicos de múltiples países, así como con diversas ONGs a las que ofrecen soporte y medicinas. Pharmalab no se dedica solo al negocio de la farmacología; recientemente han comenzado a franquiciar Perfect Body, una serie de centros de salud de lujo especializados en cirugía estética de alto nivel para ricos. Los resultados de sus nuevas técnicas son espectaculares, ofreciendo literalmente un cambio completo a quienes confían en sus servicios. Su director, Roderick Troyan, es uno de los cirujanos más reputados del mundo, cuyos servicios son requeridos por las familias más pudientes e importantes del globo.

## DIVISIÓN DE OPERACIONES MILITARES NOMBRE EN CLAVE: SIEGFRIED

### LÍDER

***Oberstgruppenführer Elsbeth von Richthofen, la Baronesa Blanca. 33 años.*** Descendiente de una familia de rancio abolengo militar (de hecho, ella misma dice descender del legendario piloto Manfred von Richthofen), esta hermosa e implacable mujer controla y supervisa toda la maquinaria militar de Thule. Como mariscal de campo, su cometido es coordinar las 800 compañías de las que se compone la *Wehrmacht*, el ejército de la Organización. La Baronesa es un Oni de extraordinarias aptitudes guerreras, así como una brillante estratega que no duda en ponerse al frente de

sus hombres cuando es necesario, en lugar de mantenerse a salvo en su puesto de mando como cualquier oficial moderno. Tan inusual comportamiento se debe a su elevado sentido del honor, inculcado durante su educación, como corresponde a alguien de verdadera alta cuna. Para ella, no hay mayor deshonor que mostrar públicamente la cobardía de mandar a sus hombres a la muerte sin ir a la cabeza de sus tropas. Esto hace que la lealtad de sus hombres sea casi fanática, pues su presencia es sinónimo de una victoria segura. Nadie sabe cuándo ni de qué manera perdió su ojo izquierdo, pero cuando se le menciona, sonríe de forma irónica, toca su parche con la mano y postula: *"No es educado preguntarle eso a una dama"*. Esto ha hecho correr cierto rumor en la División, según el cual la Baronesa usa el parche para sellar algún tipo de poder destructivo que solo usa como último recurso. Si es así, nadie que lo haya presenciado ha vivido para contarlo.

La División Siegfried tiene como cometido la administración, entrenamiento y mantenimiento de las fuerzas militares de rango más bajo, los ejércitos base de Thule, así como el diseño de la logística necesaria para las operaciones. Cuando alguna de las demás Divisiones necesita apoyo militar para ejecutar una operación contra una base enemiga o algo a mayor escala, la Baronesa recibe un requerimiento de tropas junto con un perfil que es modificado según las necesidades tácticas de la misión. Así, de inmediato, una cantidad apropiada de soldados es enviada, poseyendo las habilidades y el armamento necesarios para el cumplimiento de los objetivos.

## RECURSOS

Siegfried dispone de más de 100.000 hombres, entre soldados, técnicos y personal médico. Su armamento es de primera calidad, recibiendo tecnología punta de las Divisiones Mimir y personal sobrenatural de Fenrir y Helheim. Sus ejércitos están estructurados de la siguiente forma:

## WEHRMACHT

El ejército de Thule se compone de ocho divisiones de 10.000 hombres, divididas a su vez en cinco regimientos de 2.000 soldados cada uno, que se encuentran esparcidas por todo el globo. Cada regimiento está dividido en dos batallones que se subdividen a su vez en diez compañías de 100 hombres bajo el mando de un capitán asistido por una serie de oficiales y suboficiales, normalmente con capacidades sobrenaturales, ya sean Akuma o Übermensch. Los oficiales visten un uniforme tipo casaca de color gris, fácilmente identificable; aquellos oficiales de más alta graduación lo personalizan para distinguirse de los de grados inferiores.

***Geisttruppen:*** Las tropas fantasma son las fuerzas especiales de Thule, entrenadas para operaciones de comando, infiltración y misiones delicadas.

Están perfectamente cualificados para operaciones secretas y adiestrados en habilidades de sigilo y asesinato. Se componen de diez compañías de 50 hombres.

***Blitztruppen:*** Las tropas relámpago son la élite de las fuerzas especiales de Thule, soldados implementados genética y farmacológicamente por Helheim para convertirlos en las fuerzas de combate más mortíferas ideadas por el ser humano. Inmunes al dolor, y con una mente lobotomizada y capaces de proyectar rayos bioeléctricos, están preparados para combatir con Akuma y para exterminar a cualquier cantidad de enemigos sin preocuparse por su propia seguridad. Su aparición en un conflicto implica que los mandos de Siegfried previeron graves complicaciones y enviaron a los mejores. Están compuestos por cuatro batallones de 1.000 soldados, divididos en compañías de 50 hombres comandados por Übermenschen.

### Escalafón en la Wehrmacht

**Reichsführer:** Líder supremo del ejército, equivalente al Ministro de Defensa de un país.

**Oberstgruppenführer:** Capitán general de todos los ejércitos, al mando de todos los oficiales.

**Obergruppenführer:** Jefe de unidad al mando de un regimiento.

**Gruppenführer:** General de división al mando de una división.

**Standartenführer:** Coronel al mando de una base militar.

**Obersturmbannführer:** Teniente coronel al mando de un batallón.

**Sturmbannführer:** Comandante al mando de dos o más compañías, o un batallón .

**Haptsturmführer:** Capitán al mando de una compañía (100 hombres).

**Obersturmführer:** Teniente al mando de un pelotón (entre 30 y 50 hombres, dependiendo del tipo de unidad).

**Hauptscharführer:** Sargento al mando de una o varias escuadras, encargado de su entrenamiento y su rendimiento.

**Scharführer:** Cabo al mando de una escuadra (entre 5 y 15 hombres, dependiendo del tipo de unidad).



## DIVISIÓN DE INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA NOMBRE EN CLAVE: MIMIR

Nominalmente el líder de la División es el ***Obergruppenführer Hermann Von Blietzfang,*** aunque no sea más que un elaborado Bot creado por el Aryan Dreizehn, cuyos hilos maneja la ***I.A. Prometeo***. En realidad, son ellos quienes lideran la División, manteniendo el control del armamento tecnológico y aerotransportado, ocupándose de poner salvaguardas en las armas de forma secreta, para asegurarse de que no puedan ser utilizadas contra los líderes. Algunos de los miembros de Mimir tienen serias sospechas del nivel de poder que ha alcanzado la I.A. Prometeo, pues deben ocuparse del mantenimiento del *"ObergruppenFührer Blietzfang"* y no están seguros de si el mismo Heimdall existe o no es otra máscara del superordenador o su loco creador.

Mimir, tío materno de Odín, era el gigante que guardaba la fuente de la sabiduría a los pies del árbol *Yggdrasil*. La elección del nombre de esta División es perfecta pues, aun careciendo de ejército, su aportación a Thule es enorme. Mimir desarrolla todo el armamento y los vehículos de combate de la Sociedad Thule, proporcionándole un nivel tecnológico que la mayor parte de la Humanidad considera ciencia ficción. Gracias a la tecnología cristalina desarrollada por sus Übermensch y los avances de sus científicos humanos, las tropas de élite de Thule disponen de las armas más avanzadas y medios de transporte con capacidades sobrenaturales, como los rifles *Valkyrie*, los Tanques *Mjolnir* o la Fortaleza Volante *LZ 131 Hindenburg II*.

De entre todos los científicos de la División destaca la figura del *Aryan* Dreizehn, uno de los primeros *Übermensch* creados, y

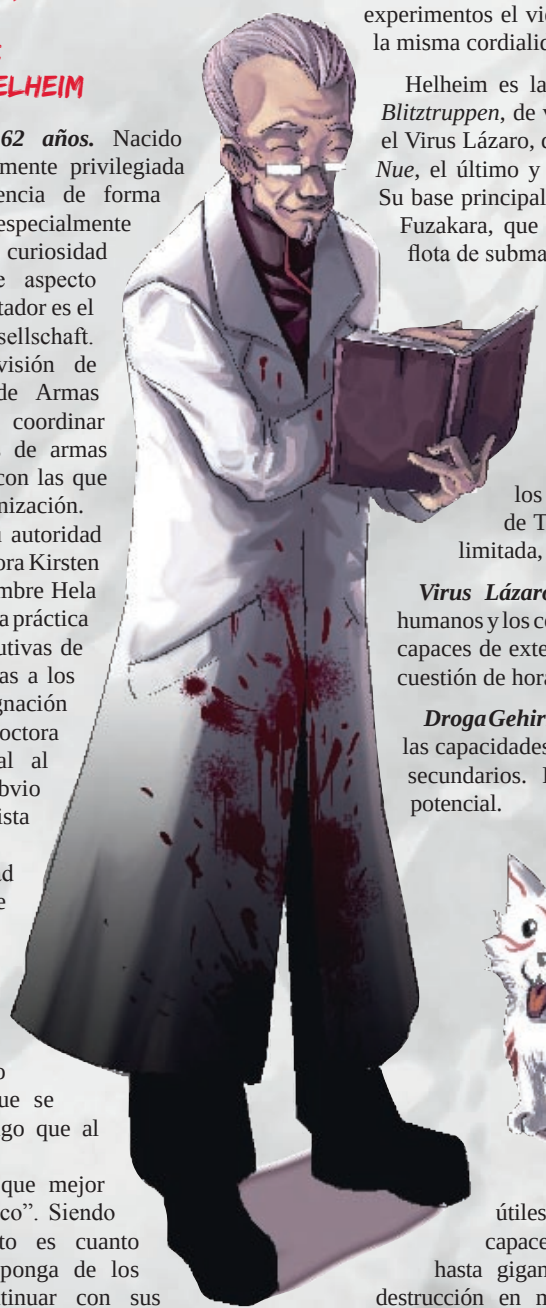
Ilustrado por © Kanshin

cuya genialidad no tiene parangón. Con una tasa de ADN atlante del 50%, sus procesos mentales están sujetos a tal tensión que su comportamiento suele asemejarse al de un maniático. Su conducta compulsiva y la facilidad con la que se obsesiona lo convierten en un bicho raro hasta para los estándares de una organización plagada de monstruos y prodigios. Sus diseños son excepcionalmente funcionales, aunque su aspecto en numerosas ocasiones parece salido de un cómic o inspirado en alguna maravilla del pasado que haya podido impresionarle. Su mayor logro, no obstante, fue creado antes de la refundación de Thule, en los tiempos de gloria de Fenrir. Se trata de la I.A. Prometeo, el mayor superordenador del mundo, con la capacidad de crecer y evolucionar.

## RECURSOS

Los laboratorios tecnológicos de Mimir son los más avanzados que pueden encontrarse en el planeta y su personal técnico está en torno a los 5.000 hombres, a los que hay que sumar aquellos que trabajan en sus factorías sin sospechar quiénes firman sus cheques.

## DIVISIÓN DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE ARMAS BIOLÓGICAS NOMBRE EN CLAVE: HELHEIM



***Profesor Okami Kyuwa. 62 años.*** Nacido en Nagano, Japón. Con una mente privilegiada capaz de comprender la ciencia de forma excepcionalmente intuitiva, especialmente el campo de la biología, y una curiosidad infinita, este hombrecillo de aspecto afable y comportamiento encantador es el principal científico de Thule Gesellschaft. Como encargado de la División de Investigación y Desarrollo de Armas Biológicas, su cometido es coordinar el desarrollo de nuevos tipos de armas biológicas, drogas y criaturas con las que incrementar el poder de la organización.

Como líder suele delegar su autoridad en su ayudante personal, la doctora Kirsten Toepfer (que recibe el sobrenombre Hela entre sus subordinados), que en la práctica toma todas las decisiones ejecutivas de la División excepto las referidas a los suministros, presupuestos y asignación de investigaciones. La doctora Toepfer es fanáticamente leal al profesor y es completamente obvio que su admiración por el genetista se acerca casi al amor.

Como científico, su capacidad está fuera de toda duda. Baste decir que, aunque los gastos de la División puedan considerarse estratosféricos, sus éxitos a lo largo de la última década son considerados por el mismísimo Heimdall como la piedra angular sobre la que se construirá el Cuarto Reich, algo que al profesor le importa poco.

Como persona, la palabra que mejor define al profesor es "excéntrico". Siendo un genio, su comportamiento es cuanto menos peculiar. Mientras disponga de los medios necesarios para continuar con sus investigaciones y no se le lleve la contraria (solo la Doctora Kristen se atreve a hacerlo), el anciano científico será el más feliz de los hombres. Por lo general, es una excelente persona y un magnífico compañero de trabajo que conoce a todos sus subordinados por su nombre y acostumbra a preguntarles por sus familias, tratándolos con una familiaridad extraña en un hombre de su posición. El problema es que, siendo un hombre solitario cuya única compañía es su trabajo, considera a todas sus creaciones sus hijos y tiene la costumbre de (mientras son crías y no demasiado grandes) mantener a alguna de ellas (a la que adjudica un nombre de mascota, por ejemplo, *Pochi*) suelta por el laboratorio. Por increíble que parezca, nunca ha resultado herido por ninguna de ellas, aunque los técnicos no sean siempre tan afortunados. Cuando un precioso cachorrito tiene poderes innatos de pirokinesis, es inevitable que antes o después los manifieste. Esto explica que el puesto de "*ayudante en el laboratorio del viejo*" sea más un castigo que una oportunidad de promoción. Si el profesor es consciente de esto, jamás ha dado muestras de que le moleste.

El segundo problema es menos común; solo ha tenido lugar en una ocasión, cuando debido a problemas de logística no pudo disponer de especímenes para sus experimentos durante un corto período, por lo que decidió utilizar a los técnicos menos útiles como materia prima. Tomó esta decisión como quien va al supermercado a comprar comida: aún se cuenta entre susurros que durante los experimentos el viejo hablaba con sus involuntarios cobayas con la misma cordialidad que muestra cada día.

Helheim es la responsable de la creación de los Soldados *Blitztruppen*, de varias armas biológicas entre las que sobresale el Virus Lázaro, de drogas de combate y, sobre todo, del *Projekt Nue*, el último y más ambicioso proyecto del profesor Okami. Su base principal está en una pequeña isla de Okinawa llamada Fuzakara, que recibe los suministros mediante una pequeña flota de submarinos completamente indetectable.

## PRINCIPALES LOGROS DE HELHEIM

La División Helheim dedica sus recursos a diversos proyectos tanto de investigación como de desarrollo de todo tipo. Hasta el momento sus principales éxitos son los siguientes:

***Soldados Bliztruppen:*** Soldados de élite, los más poderosos de entre las tropas humanas de Thule. Pueden generar bioelectricidad de forma limitada, de ahí su nombre, tropas relámpago.

***Virus Lázaro***: Un arma biológica que mata a los seres humanos y los convierte en una especie de zombis descerebrados capaces de extender la plaga, infectando una ciudad entera en cuestión de horas.

***Droga Gehirn:*** Un fármaco capaz de aumentar temporalmente las capacidades de los Übermensch, aunque con serios efectos secundarios. Incrementa su Bioenergía, mejorando así su potencial.



***Droga Sieger:*** Un fármaco que aumenta las capacidades físicas de los seres humanos, mejorando sus reflejos y habilidades de combate hasta niveles sobrehumanos, aunque su abuso los mata a medio plazo.

***Projekt Nue:*** El proyecto personal del profesor Okami a través del cual crea toda clase de híbridos y engendros, muy útiles en diferentes campos, desde pequeñas criaturas capaces de metabolizar la contaminación y los residuos hasta gigantescas monstruosidades capaces de provocar destrucción en masa. El profesor está obsesionado por este programa, dedicando la mayor parte de su tiempo en diseñar toda clase de seres que considera una maravillosa victoria de su genio sobre la evolución.

*Ilustrado por © Kanshin*

Te ofrecemos más información acerca de estos proyectos a lo largo del *Capítulo XIII*.

Además de todos estos proyectos, la División ha desarrollado otros más modestos que abarcan todos los campos de la biología, genética, química, medicina y farmacología; también mantienen una estrecha colaboración con la División de Investigación Tecnológica, coordinando sus esfuerzos para el desarrollo de biotecnología de combate, incluyendo diversas investigaciones en el entorno de organismos Cyborg.

## DIVISIÓN DE INTELIGENCIA, CONTRAESPIONAJE Y OPERACIONES ENCUBIERTAS NOMBRE EN CLAVE: LOKI

***Balder (nombre real desconocido). Edad aproximada: 30 años,*** aunque es obvio que no envejece con normalidad. Resulta irónico que el jefe del servicio de inteligencia de Thule sea alguien con un pasado completamente en blanco. Cuando a principios de los años 80, Thule Gesellschaft se anexionó las diferentes facciones en una sola organización, Heimdall ordenó la creación de la División Loki y envió para dirigirla a un joven con aspecto bastante peculiar y unas costumbres excéntricas, como mantener una habitación-invernadero con un rosal y pasar varias horas todos los días cuidando de sus flores.



Ilustrado por © Kanshin

Pronto mostró cuales eran los motivos de dicha elección. El misterioso recién llegado parecía tener un sexto sentido para separar los informes sin importancia de aquellos en los que se ocultaban datos interesantes. Por otra parte, su capacidad para valorar a sus Operativos hacía que todos fueran asignados al puesto donde podían dar lo mejor de sí mismos. Como persona, es un tipo divertido, sarcástico y mordaz, siempre dispuesto a batirse dialécticamente con sus interlocutores, a los que considera mentalmente inferiores. Como líder, es eficaz cuando debe serlo y un superior bastante considerado, siempre que cada cual haga bien su trabajo.

Recientemente ha descubierto que el Reichsführer Strommhel ha infiltrado algunos de sus hombres en su División, sin haber tomado ningún tipo de acción acerca de ello. Sabe perfectamente lo que está buscando y mientras mantenga su interés será un posible antagonista, con énfasis en "*posible*". Quizá necesite algún retazo de información de vez en cuando. Su autenticidad ya es otra cuestión pero, ¿acaso no puede preguntar a la División de Inteligencia?

La División Loki tiene como cometido el obtener la información necesaria para llevar a buen puerto las operaciones de la Organización. Esto se consigue mediante la infiltración de agentes de campo y el despliegue de investigadores en aquellos lugares donde puede obtenerse información, contrastando posteriormente sus informes para tomar decisiones basadas en la lógica y reduciendo los riesgos. Para ello almacenan información en sus bases de datos, que reciben un incesante caudal de informes que son acumulados tras valorar su utilidad y efectuar su autentificación. Con todo esto, Loki es capaz de confeccionar perfiles para las misiones que deben llevar a cabo los Operativos de las demás Divisiones. También mantienen bajo vigilancia a los propios Operativos de Thule, para evitar ser víctimas de espionaje por parte de otras facciones.

El mayor éxito hasta el momento ha sido la infiltración de un topo en la Agencia, cuyo nombre en clave es Kratos.

### RECURSOS

La mayor parte de los agentes de Loki son Akuma (en su mayoría Bakemono, por razones obvias) aunque también poseen una cierta cantidad de informantes a sueldo o que colaboran porque son extorsionados. Merece mención aparte el *Departamento Hoor*, compuesto por Übermensch con capacidades telepáticas, encargados tanto del interrogatorio de los prisioneros como del entrenamiento de los agentes de operaciones de infiltración.

## DEPARTAMENTO 13

*"Capitán Aleksandreev, active inmediatamente el protocolo ... Tierra Quemada."*
*Vladimir Zherkov, líder del Departamento 13*

A finales del siglo XIX, Rusia había perdido importancia a nivel europeo. Con una industrialización tardía y una economía atrasada, la orgullosa nación se encontraba en un punto muerto. Los zares percibieron el descontento y los aires de cambio que plantaban las semillas de una revolución y aumentaron la actividad de la Ojrana (la policía secreta), provocando con sus persecuciones el surgimiento del marxismo. Al igual que ocurriría en la Alemania nazi, los Akuma se vieron atraídos por la ocasión de aprovechar la caótica situación. Y en esta ocasión fue Nergal quién se benefició de ella.

### EL INCIDENTE TUNGUSKA

Sus agentes fundaron una sociedad llamada Koshchei, que reunió a algunos de los principales ocultistas del país y a un grupo de Akuma Mahou-Tsukai que desarrollaron una teoría para forzar un Pórtico y convertirlo en una Puerta, algo que no había sido probado en este mundo con anterioridad.

El ritual demostró ser un fracaso, provocando una explosión que lo arrasó todo en kilómetros a la redonda. El lugar fue Tunguska, y el día el 30 de junio de 1908. Todos los sectarios fueron vaporizados, así como los Akuma, cuyas esencias sacrificaron para abrir y forzar el Pórtico. Pero el intento no resultó un completo fiasco, pues un Asura pudo cruzar a este mundo, aunque con su esencia gravemente alterada. Moribundo y extenuado, pudo viajar hasta encontrarse con un vagabundo iluminado llamado Rasputín, un monje de la secta llamada Khlysty, cuyos miembros creían que la manera de llegar a la santidad era a través del dolor. El Asura poseyó su cuerpo y, gracias a sus poderes, comenzó a moverse para cumplir los deseos de Nergal.

Tras acercarse al zar y hacerse íntimo de la zarina con sus "poderes santos", logró su objetivo, tejiendo una red de intrigas y aconsejando a la regente decisiones impopulares que aumentaron el descontento de las masas. Sus enemigos, aristócratas que veían como todo se iba desmoronando, decidieron asesinarle en 1916. Fue envenenado, tiroteado, golpeado, envuelto en una alfombra y ahogado en el río Neva, momento en que el Asura decidió cambiar a otro cuerpo y seguir con sus planes, pues pese a que podía haber destruido a sus atacantes con un mero pensamiento, todo estaba encuadrado en sus planes. Tras varios cambios de cuerpo y muchas conspiraciones, la Revolución Rusa tuvo lugar y la Iglesia Ortodoxa fue perseguida, con lo que la Ordo Exorcista dejó de suponer un problema.

### LA REVOLUCIÓN RUSA

Con el tiempo, Stalin llegó al poder, instaurando los gulags siberianos y provocando el genocidio ucraniano, sin saber que estaba cumpliendo los designios de Rasputín, el Asura. Con el paso de los años, este estuvo completamente seguro de poder reunir las energías necesarias para la apertura de la Puerta, pero no sabía que otra facción había establecido unos planes que chocarían frontalmente con los suyos. Thule y los nazis atacaron Rusia, amenazando la integridad del Régimen y obligando a Stalin a contraatacar. De la misma manera que había ocurrido en Europa, las tropas sobrenaturales de Alemania pronto fueron

detectadas por el Comisariado Popular para la Seguridad Estatal, llegando a la conclusión de que los nazis habían hecho pactos con fuerzas oscuras. Al ser informado, Stalin canceló temporalmente la campaña de ateísmo y permitió la liberación de los sacerdotes en Siberia para enviarlos como capellanes a sus tropas. De esta forma, un pequeño contingente de la Ordo Exorcista entró en juego, no solo luchando contra los soldados Akuma nazis, sino también asistiendo a pequeños grupos de soldados que pudieron resistir hasta que la Ordo envió un grupo de apoyo. El ejército nazi no había previsto esta contingencia por lo que se encontró dentro de una pinza formada por la recién fundada Agencia en Europa y los Exorcistas en el Frente Oriental. Además, con la llegada de los refuerzos vaticanos, los Exorcistas ortodoxos se centraron en los Akuma que se encontraban en su país, atacando a la refundada Koshchei y descubriendo la presencia del Asura Rasputín. Con graves bajas, lograron hacerse con las Runenstein de los Gulags siberianos y enviarlas a Roma, fuera del alcance del poderoso demonio, que al ver sus planes frustrados, desapareció.

Tras la derrota alemana, algunos de los mandos del Ejercito Rojo que sabían lo sucedido fueron instados a crear un grupo de élite especializado en asuntos sobrenaturales. Estos, bajo el mando del capitán Alexei Gergiev, crearon el Tiomnaia Armia (ejército en la sombra), integrando a algunos de los Exorcistas ortodoxos por el "*bien de la Patria*". Tras años y decenas de operaciones con diferente grado de éxito, en 1954 fue fundado el KGB, con dieciséis departamentos, siendo 5 de ellos (del 10 al 14) secretos. El Tiomnaia Armia fue asignado a uno de ellos, renombrándolo a Departamento 13 con una gran provisión de fondos y capacidad de mando independiente.

El Departamento 13 extendió sus actividades, logrando cierto éxito en el desarrollo de Esper, y manteniéndose como una fuerza secreta gubernamental hasta 1991, cuando el KGB fue disuelto. Fue entonces cuando un nuevo líder, Vladimir Zherkov, se hizo con el control de la organización, poniendo en marcha una purga y transformándola profúndamente.



Ilustrado por © Kanshin

## EL DEPARTAMENTO 13 EN LA ACTUALIDAD

En la actualidad, muy poco separa al Departamento 13 de un gran conglomerado mafioso. Sus fuentes de financiación, sus métodos expeditivos y su falta de escrúpulos los han convertido en una de las agencias más temibles de todo el globo. Aun careciendo de los recursos de la Agencia u Oversight, sus operaciones suelen tener un éxito rotundo por su despreocupación en lo tocante a los daños colaterales. Además, la extrema corrupción de los organismos rusos les permite evitar ser expuestos… y si algún funcionario resulta ser demasiado honrado, se le ofrece la opción de trabajar con ellos. De ser rechazada dicha invitación, solo queda esperar que su sustituto sea más manejable.

***Vladimir Zherkov (владимир Жерков). 54 años.*** Nacido en Vilyuchinsk, Kamchatka. El Gordo. La Bestia. Muchos son los apelativos por los que aquellos que le temen conocen a Vladimir Zherkov. Primero soldado del ejército, más tarde miembro de la KGB, pero siempre amante de su patria. Durante casi dos décadas dedicó tiempo y energías a luchar contra las fuerzas sobrenaturales. No por venganza, ni por obligación, ni siquiera por ayudar a sus semejantes. Lo hizo por la Madre Rusia. Aquellos fueron buenos tiempos, pero llegó la Perestroika y, con ella, la caída de la U.R.S.S. y la eliminación de la KGB. El Departamento 13 continuó existiendo, pero los fondos empezaron a reducirse. Finalmente, los rumores que habían corrido por todos los rincones del Departamento se hicieron realidad. Los líderes de la organización anunciaron su disolución, pues no podían mantenerla. Eso fue lo último que hicieron. Vladimir, al mando de los más leales del Departamento 13, dio un golpe de mano, exterminando a "*los corruptos desertores traidores a la Madre Rusia*". Tras esto, todos los agentes y el equipamiento desaparecieron.

Vladimir lo tenía muy claro. El pueblo ruso había guiado el rumbo de la nación hacia el desastre y la corrupción. Los grupos mafiosos florecían por doquier y la economía era inestable. La grandeza de Rusia había llegado a su fin. Sólo podía adaptarse, sobrevivir y seguir cumpliendo con su deber. Así pues, una nueva figura hizo su aparición entre las mafias: el Gordo. Una visita suya, y los más endurecidos criminales se convertían en temblorosos hombrecillos dispuestos a colaborar con la Troika, la organización mafiosa del obeso visitante. Muy pronto, parte de cada rublo que producía el crimen iba a parar a sus arcas, con lo que se financiaba el Departamento 13.

Inevitablemente, el descontento cundió entre los mafiosos y algunos de los jefes celebraron una reunión para decidir qué hacer, sin tener idea de con quién se enfrentaban. El Gordo se presentó en ella acompañado por un batallón de sus mejores hombres y les dio un simple aviso: "*A partir de hoy, nunca volveréis a dudar quién está al mando. Volved a hacerlo y no me conformaré con una parte de vosotros*". Tras esto, pudiendo matarlos, los dejó sin causarles el menor daño. Cuando acabó la reunión, los jefes entendieron qué quería decir: sus primogénitos y los de todos sus lugartenientes y hombres de confianza habían sido secuestrados durante el transcurso de la misma, en una terrorífica demostración de operatividad y coordinación. Jamás volvieron a verlos. Huelga decir que nadie volvió a pensar siquiera en dejar de pagar los diezmos. Con estos recursos, Vladimir ha logrado mantener el Departamento 13 a flote. Además, ha contratado a todos aquellos soldados veteranos que se quedaron sin trabajo, incrementando así sus filas y entrenándolos en los métodos de la organización. Por otra parte, todos los agentes que son mutilados o las familias de quienes mueren en misiones reciben una pensión a cargo de los fondos de la Troika. Esto hace que la moral de los miembros del Departamento sea muy alta, su preparación excelente y que su lealtad sea inquebrantable. Con ellos, Zherkov seguirá cumpliendo su deber de patriota para con la Madre Rusia y protegiendo a un pueblo que ignora su existencia.

Y así seguirá siendo, da igual quién se interponga en su camino.

## RECURSOS

El Departamento 13 dispone de una cantidad aproximada de 15.000 agentes, entre informantes, infiltrados y tropas de campo. Sus agentes de campo están bien entrenados (todos son tiradores de élite y expertos en diversas clases de armamento, demoliciones y conducción de vehículos de combate). En cuanto a armamento, disponen de todo tipo de armas militares, así como de vehículos y armamento pesado adquiridos al ejército ruso. Su

red de información incluye buena parte del antiguo KGB, así como sus infiltrados en el actual FSB (*Servicio Federal de Seguridad*). Además tienen contactos en la INTERPOL y pueden acceder a todas las fuentes de información de la mafia rusa.




# SHINSENGUMI

***"Atacar una escuela... eso es imperdonable. Katakiuchi se dará un festín con vuestra maldad."***
***Yoshitada-taicho-sama, segundos antes de masacrar en solitario a un grupo de Akuma.***

En Japón, durante el período Sengoku, la locura de Nobunaga provocó la destrucción de los principales centros de poder de los Onmyoji, aislando a los supervivientes de sus hermanos de China. Desesperados ante una situación jamás vivida, se reunieron en secreto buscando una solución. El clan Oda y sus aliados eran una fuerza invencible gracias a la ayuda de Jigoku, con lo que la única salida era encontrar la manera de enfrentarse con él. Tras arduas deliberaciones, dos caminos se abrieron ante ellos: el de la traición y el de la confianza. Fomentar la traición mediante sus contactos en la corte y en los clanes y buscar unos aliados de confianza capaces de igualar la balanza de poderes. Puesto que estaban incomunicados, solo había una forma de obtenerlos: crearlos.

Así pues, los Onmyoji se pusieron en contacto con los clanes más débiles, los que habían sido derrotados, haciéndoles una propuesta: los clanes les proporcionarían aquellos hombres que ellos considerasen más aptos y, a cambio, los convertirían en unos guerreros capaces de batirse contra los mejores hombres de Oda Nobunaga. Los clanes aceptaron y los Onmyoji comenzaron su trabajo.

## EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA

Con el paso de los años, los planes dieron fruto. Nobunaga fue traicionado y asesinado, dando lugar a una guerra entre los clanes para decidir su sucesor. Jigoku dividió el apoyo de sus familias entre los diferentes clanes, debilitando a su continuador, Hideyoshi, que tuvo que enfrentarse a los que se oponían a su liderazgo, además de hacer incursiones en Corea y China. Mientras todo esto ocurría, los Samurai eran entrenados sin descanso en las artes espirituales. Como el tiempo apremiaba, los Onmyoji utilizaron un atajo, sirviéndose de artes sobrenaturales que habían sido desechadas por su alto coste en energía Ki, lo que las hacía menos útiles que los Sellos de Onmyodo, pues agotaba a sus practicantes en breve plazo. Además, aquel arte marcial llamado Shinjutsu, requería fortaleza física y autocontrol, pues estaba diseñado para guerreros violentos. En resumen, parecía creado expresamente para la clase Samurai.

Un año después del inicio del entrenamiento, una delegación de los monjes Kajiya se presentó, sin revelar bajo qué fuentes habían descubierto su localización y sus planes. Traían una interesante propuesta: proporcionarían unas armas especiales que aumentarían las capacidades de los Samurai hasta un nivel muy superior. A cambio, querían la recuperación de las tres katanas sangrientas otorgadas a Oda Nobunaga y otros artefactos que se habían entregado a sus partidarios. Los Onmyoji se dieron cuenta de inmediato de lo que significaba esta revelación, pero las circunstancias eran demasiado excepcionales para negarse. El trato fue cerrado y, tras unos meses, los Kajiya cumplieron su parte del trato, entregándoles las Zenryoku, armas forjadas con un metal desconocido, vibrante, casi vivo. Armas excepcionales para guerreros excepcionales.

Años más tarde se presentó la oportunidad de hacer caer a Jigoku, cuando Tokugawa Ieasu, secreto aliado a la causa, asesinó a Hideyoshi y se enfrentó al Consejo de los Cinco Regentes que debía gobernar el país hasta la mayoría de edad del heredero. Una serie de batallas tuvieron lugar, hasta que el 21 de octubre de 1600, los partidarios de Tokugawa se enfrentaron a los de Toyotomi, con sus aliados Jigoku. En esa batalla, los Onmyoji entraron en liza seguidos por unos feroces guerreros Samurai que decantaron el enfrentamiento, aplastando a las tropas enemigas. Triunfante, Tokugawa se erigió en shogun y proclamó a los supervivientes de los nueve batallones como protectores de Japón y del shogunato en la sombra, otorgándoles el nombre de Shinsengumi y el estatus de clanes de la clase Samurai.

## EL AUGE Y LA CAÍDA

Shinsengumi cumplió con su cometido, reorganizándose mediante sus propias reglas. Los Onmyoji fueron aceptados como aliados aunque, al pertenecer a una clase inferior, se les consideró consejeros, fuera de los puestos de mando que ellos deseaban.

Todo esto provocó tensiones y problemas y, finalmente, su participación en los asuntos de los Nueve fue reducido casi a la nada, además de ver limitada su libertad de acción, pues los Nueve no consideraban apropiado que se convirtiesen de nuevo en una fuerza a tener en cuenta. Siglos más tarde, la llegada de extranjeros a Japón con tecnología militar muy superior sumió al país en una era de conflictos conocida como el período Bakumatsu. Portadores de enfermedades y acompañados de algunos Akuma, los gaijin (*extranjeros*) crearon muchos problemas, dividiendo a la población. Unos activistas políticos, llamados los Ishin Sishi, extendieron el descontento entre el pueblo, provocando graves altercados.

Como respuesta, el Shogun ordenó a los Shinsengumi aplacar las revueltas, haciéndolos salir a la luz, cosa contra la que advirtieron los Onmyoji. Leales al shogunato, obedecieron, enfrentándose a los insurgentes y abortando planes como el incendio de Kyoto. Sin embargo, pronto hicieron su aparición un grupo de cuatro Ronin a los que apodaban Hitokiri (*carniceros, asesinos de hombres*). Estos cuatro carniceros se hicieron muy populares, inspirando aún más rebeliones, y encabezando las fuerzas de los leales al Emperador en contra de Shinsengumi, entre las cuales se habían integrado miembros de Jigoku, aún debilitada por el último revés. En una de estas peleas, un Shinsengumi conocido como Hosokawa Hiroshi logró acabar con el más poderoso de los Hitokiri, el maestro del estilo Furanui *(Relámpago Veloz*) Kawakami Gensai. Sin embargo, Gensai reapareció tras unas semanas convertido en una monstruosidad imparable, con la fuerza de mil hombres y el ansia de sangre de los demonios del Infierno. Este engendro, al que acompañaba una legión de cuervos, exterminaba por igual a aliados y enemigos, hasta ser el único que quedaba en pie en el campo de batalla. Por su culpa, los Shinsengumi perdieron una serie de batallas importantes, teniendo como consecuencia el derrocamiento del Shogun y la eliminación (obligándoles a cometer *seppuku*) de todos los miembros de la organización que fueron capturados.

Los supervivientes se reunieron en Mibu, el emplazamiento donde nació la organización, donde discutieron cual debía ser su papel en la nueva era. Muchos abogaban por el seppuku para limpiar su honor, hasta que un miembro de la familia Ogami, Toragane Hyo, hizo la siguiente afirmación: "*Los tiempos han cambiado. La moral del pueblo también. Nuestro deber es proteger Japón y, aunque el Shogun haya muerto, nuestra nación sigue viva. Quien lo desee, que se quite la vida. El clan Ogami será fiel a su deber*". Todos lo comprendieron. El seppuku era la tradición por la que un Samurai purgaba su deshonra a través de la muerte, dando ejemplo a la sociedad.

En aquella nueva era, solo sería un desperdicio. Por lo tanto, Shinsengumi debería aprender a convivir con los nuevos tiempos, integrándose en la nueva sociedad y protegiéndola en secreto.

## SHINSENGUMI EN LA ACTUALIDAD

Con el tiempo, esta estrategia demostró ser sabia. Actualmente, Shinsengumi ha vuelto a adquirir relevancia, habiéndose convertido tras la Segunda Guerra Mundial en la respuesta japonesa a la Agencia. A través de contactos establecidos durante dos siglos, Shinsengumi es una rama del servicio secreto japonés, Naicho (*Naikaku Joho Chosashitsu*) con credenciales especiales que le permite imponer su autoridad sobre la policía y los burócratas en nombre de la seguridad nacional.

## ESTRUCTURA

Los Shinsengumi siguen una estructura militar en la que se asciende exclusivamente según la fuerza y las habilidades personales. Al ser una unidad militar de élite, la disciplina es el rasgo primordial de comportamiento, no permitiéndose ningún rasgo de discrepancia o incompatibilidad entre sus miembros. En caso de ocurrir, se suspende al infractor, anunciando un "*retiro por causas personales*", lo cual es una tapadera para encubrir su transferencia a la Unidad de Detención, dependiente del Escuadrón Disciplinario.

Para convertirse en Shinsengumi, un aspirante debe demostrar unos profundos conocimientos del combate, así como una capacidad aceptable de control de energía Ki. No existe discriminación por razón de edad, sexo o raza. Una vez pasado el examen, el nuevo miembro es asignado al Escuadrón Akai, el de menor rango. A partir de entonces deberá demostrar su valía, ser merecedor de la confianza depositada en él y ganarse tanto su Zenryoku como un puesto en los escuadrones superiores. Cuando un miembro del Escuadrón Akai logra el suficiente reconocimiento como para que un Kajiya le ofrezca un arma Zenryoku, es licenciado al Escuadrón Aiiro y, a partir de ahí, el límite ya solo depende de su valentía y talento. Existen cinco Escuadrones, que reciben su nombre del color de sus respectivos uniformes.

En orden ascendente son:



### AKAI (ROJO)

El Escuadrón de los aprendices, aquellos que han pasado la prueba pero que aún no se han ganado su Zenryoku. Aunque sean muy competentes en el dominio de las armas, suelen ser enviados a misiones menores o como refuerzos encargados del control de multitudes en conflictos mayores. El Taicho del Escuadrón Akai es Kuromamushi Kira, quien insiste en que se dirijan a él como Ki-chan. Su pelo rojo y su cara de zorro le proporcionan una apariencia amistosa, casi cómica, que junto a su simpática personalidad lo hacen muy popular entre los jóvenes integrantes del Escuadrón. Muchos de los miembros más viejos de las familias se preguntan por qué un experto espadachín que podría pertenecer perfectamente al Escuadrón Seishoku insiste en permanecer en un puesto tan por debajo de sus posibilidades.

Cuando sale el tema, Kira exhibe una sonrisa falsa y afirma que "*su deber es asegurarse de que los más jóvenes desarrollen su pleno potencial*".



### AIIRO (ÍNDIGO)

Los miembros de este Escuadrón ya se han ganado su espada, lo cual hace que sean considerados adultos dentro de la sociedad Shinsengumi. Suelen ser enviados a misiones de cierto peligro pero consideradas indignas por los miembros de los demás Escuadrones, tales como eliminación de Yorei y Ayakashi menores. El Taicho de este Escuadrón es una preciosa mujer, Yokohana Myu, conocida como "la virgen incandescente" porque todo hombre que se acerca a ella termina "chamuscado".



### MIDORI (VERDE)

Los miembros del Escuadrón verde serían considerados una élite en cualquier otra organización, siendo vistos como el patrón por los líderes de Shinsengumi. Habiendo desarrollado ya técnicas y dominado los poderes de su Zenryoku, estos guerreros tienen la fuerza para enfrentarse a cualquier tipo de amenaza, desde sanguinarios Akuma a miembros de Jigoku, pasando por todo tipo de Ayakashi, las amenazas más comunes en Japón. Los oficiales son tan hábiles que podrían pertenecer al Escuadrón Seishoku pero sus deberes les obligan a permanecer en el Midori liderando a sus compañeros. El Taicho de este Escuadrón es Aimura Taiga, el "Capitán de las Cuatro Espadas".



### KOKUSHOKU (NEGRO)

El Cuerpo de Operaciones Secretas no es considerado como el siguiente ascenso una vez que se alcanza el nivel de Midori. Por el contrario, el infame Escuadrón Negro se alimenta de todos los demás, exceptuando el Akai, pues integra en sus filas a aquellos Samurai más despiadados y con mejores dotes para el tipo de actividades que conciernen a sus obligaciones. Los Kokushoku (*hombres negros*) son temidos dentro de Shinsengumi, porque como encargados de mantener la disciplina y de detener a los criminales, no muestran piedad, lealtad ni amistad a nadie excepto a su Taicho, razón por la que también se les conoce como el Escuadrón Disciplinario. Además, se encargan de las operaciones de espionaje o asesinato que requieren sigilo y sus especiales talentos. Se dice que tienen miembros infiltrados en los demás batallones con objeto de mantenerlos bajo vigilancia. Para muchos miembros de la organización, estos tipos siniestros carecen de honor, pero se cuidarán mucho de hacer sus afirmaciones en voz alta. La verdad es que no todos los Samurai valen para militar en este Escuadrón. Sus integrantes saben que hay ciertas cosas que deben hacerse y ese es su deber. El Taicho del Escuadrón es Tokoyami, un tipo escalofriante que cubre su ojo izquierdo con un parche. Se dice que cuando entra en combate, una extraña oscuridad sale por debajo del parche, extendiéndose por su piel como un macabro tatuaje viviente.



### SEISHOKU (AZUL)

El Escuadrón Azul es la élite de los Shinsengumi, aquellos Samurai que han dominado perfectamente los poderes de su Zenryoku, cuyo Ki es tan potente que, al liberarlo, puede arrasar a los demonios más espantosos. Un miembro de dicho Escuadrón es capaz de ejecutar las más diversas técnicas con una facilidad pasmosa que llena de admiración y respeto a quienes pertenecen a los Escuadrones inferiores. Sus oficiales poseen capacidades dignas de héroes legendarios y corre el rumor de que si no se contuviesen en batalla, podrían arrasar kilómetros enteros con sus técnicas más potentes. Su líder, Yoshitada Nobuyori, es considerado el guerrero más formidable del mundo. Los Seishoku Shinsengumi suelen estar concentrados en las principales ciudades de Japón, donde es más probable la aparición de amenazas sobrenaturales.

Dentro de los Escuadrones, existen una serie de rangos:

***Taicho:*** Capitán al mando de todo el Escuadrón.

***Chojo:*** Vicecapitán, encargado de mantener el control de una prefectura. Existen 47 Chojo, uno por cada prefectura, siendo el asignado a Tokio el asistente principal del Taicho.

***Joshi:*** Oficiales al mando de células más o menos numerosas. A la palabra Joshi suele precederle un ordinal, para distinguir en primer oficial, segundo oficial, tercero y así en adelante, dependiendo de las habilidades del Joshi y de la célula. Cuanto más cerca esté del primero, más poderosa será tanto la célula como el oficial. El número de oficiales depende del número de hombres de cada Escuadrón.

***Gunjin:*** Soldados, integrantes de las células. Deben obedecer las órdenes de su Joshi sin titubear. Cada célula suele estar compuesta por un número de Gunjin que oscila entre 4 y 9.

***Onimusha:*** A aquellos guerreros del Escuadrón que destacan por su ferocidad, pero carecen de dotes de mando para adquirir un puesto de oficial, se les asigna el rango de Onimusha (*guerrero heroico*) pasando a formar parte de la guardia del Taicho o de algún Chojo, y se les suele adjudicar las misiones más peligrosas.

## UNIFORME

Los miembros de Shinsengumi visten el uniforme estándar, compuesto por un kimono del color de su Escuadrón, con un estampado de triángulos blancos en los dobladillos de las mangas y la parte baja del mismo. Como calzado usan sandalias. Los

Joshi, a su vez, llevan una banda (normalmente atada al brazo) con el número de su Célula. Deben llevarla siempre que asistan a una reunión oficial. Los Taicho y Chojo suelen personalizar su uniforme según sus gustos, aunque siempre lleven el mon (insignia) de su clan en su espalda. Cuando salen de misión, utilizan ropas normales, siendo su uniforme una gabardina reversible que les permite tomar el aspecto de una unidad militar en un instante.

## ORGANIZACIÓN

Shinsengumi extiende su influencia por todo Japón, manteniendo un cuartel oculto en cada una de las prefecturas del país. Su centro de operaciones se encuentra en Tokio, desde donde se mantiene una vigilancia sobre todos los sucesos ocurridos, gracias a una moderna red de comunicaciones. Los Samurai se encuentran infiltrados en las fuerzas de seguridad, de suerte que son los primeros en enterarse de cualquier posible actividad sobrenatural, interviniendo bajo la tapadera de las Fuerzas Especiales de Élite de la policía japonesa o de miembros del Naicho (el servicio secreto nipón). Su principal objetivo es la destrucción de Jigoku, sin descuidar las amenazas como Akuma y Ayakashi. Recientemente, se han recibido noticias de avistamientos en Tokio de jóvenes combatiendo tanto con seres sobrenaturales como con criminales comunes. Los Onmyoji niegan tener nada que ver, al igual las demás facciones, con lo que el Taicho Nobuyori ha ordenado a Kuromamushi Kira que investigue entre los jóvenes aspirantes por si acaso un grupo de ellos estuvieran haciendo prácticas de campo no autorizadas.

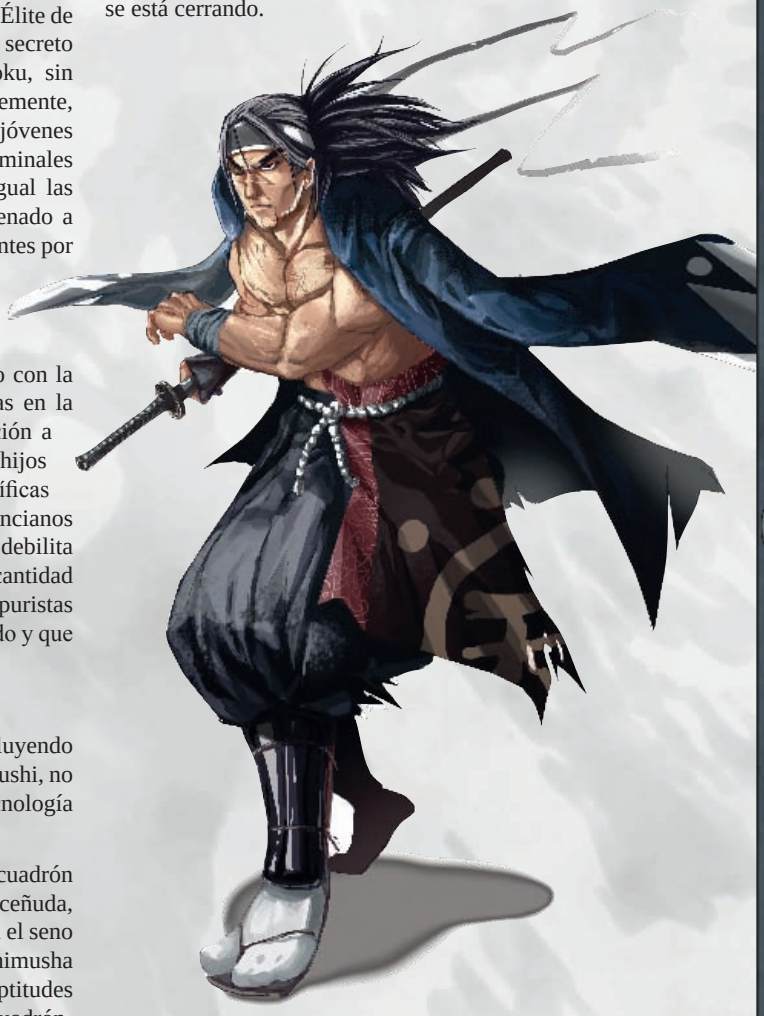
En cuanto al comportamiento social y familiar de los Shinsengumi, la necesidad de permanecer en contacto con la sociedad les ha hecho evolucionar, estableciendo familias en la sociedad nipona. Esto ha llevado en esta última generación a matrimonios con humanos ajenos a la organización, cuyos hijos son integrados en la misma, entrenándolos en escuelas específicas o bajo la supervisión de su progenitor, pese a que los más ancianos de las diez familias lo consideren como una aberración que debilita a Shinsengumi. Aunque de momento solo afecte a una cantidad inferior a la décima parte de los enlaces, muchos de los puristas creen firmemente que la sangre de los clanes se irá diluyendo y que a la larga, el poder se Shinsengumi se verá reducido.

## RECURSOS

Shinsengumi dispone de unos 17.000 efectivos, incluyendo colaboradores externos. Con la excepción de los Kuromamushi, no suelen emplear armas de fuego, aunque consideran la tecnología como una ayuda aceptable en los tiempos que corren.

***Yoshitada Nobuyori. 31 años.*** El Taicho del Escuadrón Seishoku es un hombre alto de cabello moreno y expresión ceñuda, corpulento y de complexión musculosa. Nobuyori nació en el seno de la familia Izakuchi, siendo el hijo de un poderoso Onimusha llamado Yoshitada Aoshi. El joven Nobuyori heredó las aptitudes y la valentía de su padre, entrando a los 12 años en el Escuadrón Akai, donde destacó rápidamente, deseoso de ganarse su Zenryoku. En una de sus misiones, su temeridad hizo que acabase siendo capturado por un grupo de Ikkitousen de Jigoku que lo usaron como cebo para tender una trampa. Los Shinsengumi, dispuestos como siempre a enfrentarse a sus feroces enemigos, acudieron. Aoshi, su padre, entró en vanguardia para hacer saltar la trampa, intentando minimizar las bajas. Pese a luchar como un león, el Onimusha se encontró en una inferioridad numérica tal que, para cuando llegaron los refuerzos, ya había recibido varias heridas letales. Aun así, no cejó hasta liberar a su hijo, muriendo en sus brazos. Sus últimas palabras fueron: "*Estupidez. Eso es la valentía que pone en peligro a tus compañeros. Mi hijo es un idiota como yo lo fui antaño*". Tres días más tarde, tras el funeral, un desconocido se presentó en la habitación de Nobuyori. Se trataba de un herrero Kajiya que traía una oferta: el contrato del Zenryoku de su padre. La exigencia del Kajiya era simple: la estupidez de Nobuyori sería de su propiedad y este no podría volver a hacer uso de ella.

El pacto fue sellado y Katakiuchi (*Venganza*) pasó a las manos del joven. Desde ese momento, el otrora impulsivo Nobuyori se convirtió en una persona muy diferente, un hombre totalmente nuevo, mucho más reflexivo, cuidadoso y observador. Aunque en combate seguía siendo un Izakuchi valiente y arrojado, dedicó mucho esfuerzo para dominar las habilidades de su Zenryoku y aprender todo lo posible sobre estrategia y liderazgo. Trece años después, aquel muchacho se convirtió en el Taicho del Escuadrón Seishoku, el general de las tropas de Shinsengumi. Desde entonces, toma decisiones diariamente que salvan la vida o condenan a muerte a sus camaradas. Ahora entiende perfectamente lo que es la estupidez, pero no pasa un día en el que no añore la ignorancia de su juventud. Su primogénito Yoshiro, tiene actualmente 9 años y da muestras de haber heredado el instinto de su familia, así como una testaruda personalidad. Aunque esto llena de orgullo a Nobuyori, no puede evitar pensar que el círculo se está cerrando.



*Ilustrado por © Kanshin*

## LAS SEIS LEGIONES

***"Los humanos llevan milenios frustrando nuestro destino. ¡Milenios! ¿Sabéis por qué? Porque no nos hemos esforzado en aprender de ellos. El poder crudo no nos servirá para ganar esta batalla. Lo hará el conocimiento y la astucia."***
***Yang Kwei Fei, la Emperatriz Carmesí***

En los últimos tiempos, la presencia de las diferentes agencias ha perjudicado los intereses de los Akuma a lo largo y ancho del globo. Infinidad de planes han sido descubiertos, independientemente de la importancia y coste de los mismos. Gracias a la tecnología y la amplitud de recursos de las facciones de control sobrenatural, hasta los movimientos más sutiles corren el riesgo de ser detectados,

ya no digamos aquellos planes de una magnitud más elevada que provocan desapariciones o asesinatos en masa. Es en estos casos donde la verdadera amenaza para los Akuma hace su aparición, en la forma de colaboración entre las agencias, combinando información y recursos para el bien de la Humanidad. Después de todo, por mucha desconfianza y rivalidad que exista entre ellas, sus líderes son plenamente conscientes de lo que se juegan y que los Akuma solo necesitan un éxito para provocar el fin del mundo.

Era inevitable que, antes o después, los Akuma se dieran cuenta de esto. Hace tres años, algunos de los Akuma más ancianos y poderosos, seis Yasha (Akuma de rango inmediatamente inferior a los Asura) de edades centenarias, recibieron órdenes de los Mazoku para reunirse en una localización secreta, en una pequeña isla sin importancia del Mar de China. Todos fueron invocados por un grupo de hechiceros orientales pertenecientes a una organización que se creía extinta: el Loto Rojo. Los seis Yasha fueron recibidos por una mujer de indescriptible belleza y exquisitos modales que se presentó como Yang Kwei Fei, la Emperatriz Demonio. Los recelos de los Yasha pronto de disiparon cuando Yang Kwei Fei les explicó los motivos de su presencia allí.

Debido a la evolución de la raza humana, la presencia de los Akuma se había reducido por primera vez en milenios. El cómo unas criaturas tan débiles habían logrado frustrar todos los planes de los Akuma se debía a algo de lo que ellos carecían: una capacidad de organización muy diferente a la de los demonios, capaz de superar la mutua desconfianza en pos de la supervivencia común. Analizando los distintos fracasos, Yang Kwei Fei había llegado a dos conclusiones. La primera, que los Akuma se habían vuelto individualistas, indolentes y confiados a lo largo de sus eones de existencia. La segunda, que este mundo ya no podría ser conquistado y cosechado usando los mismos métodos que en los anteriores. Ninguno de sus interlocutores pudo negar la principal prueba, que el plan que mejor había funcionado era el Tercer Reich, cuando Iblis y Nergal habían colaborado en pos de un objetivo común. Entonces, la Emperatriz les reveló la voluntad de los Mazoku, quienes ya habían escuchado y aprobado sus planes. En otros mundos habían permitido a sus agentes actuar según su propio criterio, usando la jerarquía de la ley del más fuerte. En la Tierra ya no era posible. Los primeros indicios de la decadencia de los Akuma se habían presentado y, de no poner solución de inmediato, representaría su extinción a este lado de la Puerta y su exilio en un mundo ya yermo y casi desprovisto de energías vitales.

Las órdenes de los Mazoku eran crear una nueva sociedad dentro de los Akuma, una forma de organización que les permitiera crecer y actuar para destruir las defensas humanas. Cada uno de los Yasha debería concentrar sus recursos en la creación de una organización tomando como ejemplo las diferentes agencias. Actuar desde el más absoluto secreto pero compartir recursos e información. Limitar los conocimientos de los individuos para que los planes avanzasen en conjunto pese a cualquier revés. Reclutar una mayor cantidad de humanos para usarlos como carne de cañón, colaboradores, distracciones y cortinas de humo, seleccionando a los mejores de ellos para unirse a sus filas. En resumen, crear un patrón de amenazas de aspecto caótico que dificultase las operaciones de las agencias y, a la vez, trabajar juntos en la consecución de un objetivo común: reunir las energías necesarias para abrir la Puerta. La Emperatriz terminó su exposición presentándoles a una serie de Akuma que el Loto Rojo había reunido en la última década. Todos ellos eran agentes de las diferentes facciones que habían terminado sucumbiendo a su Akuma interior o que habían sido capturados e infectados. Esos Akuma eran quienes habían diseñado las pautas a seguir para crear la nueva sociedad Akuma que conquistaría este mundo de una vez por todas: un grupo de seis organizaciones dirigidas en la sombra por seis poderosos Yasha que englobarían en cada una a aquellos demonios más afines para sus planes. Cada uno de ellos cumpliría los objetivos que la Emperatriz les asignase, como si fueran apéndices de una sola voluntad.

Su nombre: las Seis Legiones.

***La Emperatriz Carmesí. Edad desconocida.*** La misteriosa Emperatriz se presentó ante sus futuros Generales como Yang Kwei Fei, la primera concubina del Emperador Demonio, regente de la Secta del Loto Rojo y una de los Diez Reyes de Yama. Nada prueba tajántemente estas afirmaciones, salvo su exquisita belleza, la obediencia de sus adoradores humanos y la palabra de su lugarteniente, el misterioso demonio de dos rostros conocido como Baku. Dado que Amatsu Mikaboshi conoce a este último desde hace siglos, los Generales han aceptado su identidad como tal y han jurado obedecerla como a la representante de los Mazoku en la Tierra.

La Emperatriz es arrebatadoramente hermosa, de tal forma que aquellos humanos que se ven deslumbrados por semejante perfección caen rendidos de rodillas ante ella, dispuestos a hacer cualquier cosa por complacerla, incluso ofrecer sus almas para satisfacer sus apetitos.



*Ilustrado por © Enfer de Hell*

Sus planes son tan misteriosos como su pasado. Si en verdad se trata de la concubina del Emperador Demonio, ¿qué ha hecho durante estos siglos?, ¿cómo se ha convertido en la Voz de los Mazoku?

## ORGANIZACIÓN

Las Seis Legiones utilizan una estructura de tipo celular al estilo de la Agencia o las redes de espionaje, de tal forma que la destrucción de una célula solo pueda provocar daño a la colindante, pero no a la organización completa. Los demonios integrantes de cada célula reciben sus órdenes de Akuma mensajeros al servicio de su Legión y estos las reciben de su líder o de mensajeros enviados por la Emperatriz, cuya existencia solo conocen los seis Generales. Los sectarios humanos reciben sus órdenes de demonios contratistas a los que pueden invocar o que tratan directamente con sus líderes.

Los objetivos de las Seis Legiones engloban la recolección y almacenaje de almas, la localización y liberación de los Asura sellados a lo largo de la historia (en especial el Emperador Demonio), la localización de las Runenstein capturadas por las organizaciones humanas y, por último pero no menos importante, la destrucción de todas las agencias de control sobrenatural.

La recolección de almas es realizada por grupos de demonios recolectores, contratistas y de cábalas de sectarios a los que se premia por sus esfuerzos con poderes sobrehumanos, influencia o riquezas, a cambio de sacrificios y leal servicio. Por supuesto, muchos de los humanos desconocen el uso que los demonios a los que sirven darán a las almas que les entregan, tomando a los Akuma por los demonios clásicos de la literatura, servidores del Príncipe de las Tinieblas que recogen almas para asegurarse la victoria del Enemigo contra el Altísimo en un futuro remoto. El almacenaje de almas se efectúa en Runenstein distribuidas por todo el mundo en cientos de localizaciones secundarias que van siendo trasladadas a cerca de una cincuentena de "almacenes seguros". De esta forma, la localización de uno de ellos no provoca un grave retraso en el plan principal.

El plan de la Emperatriz Carmesí es sublime en su sencillez. Multiplicar la actividad sobrenatural de sus adoradores, servidores y humanos manipulados hasta un nivel tal que las Agencias humanas sean incapaces de cuantificar qué es una amenaza grave y qué una actividad menor. Dicho de otra forma, hacerles ver tantos árboles que sean incapaces de ver el propio bosque en su conjunto. Si ponen en marcha quinientos planes y solo consiguen llevar a cabo cincuenta, a medio plazo habrán obtenido sus fines: la recolección de Almas suficiente para la apertura de la Puerta. Además, algunos de sus mejores efectivos trabajan en contra de otras facciones, provocando enfrentamientos entre ellas para mayor confusión.

## LEGIÓN DE LOS SUSURROS

Se encarga de la recolección de información y captación de recursos económicos. La mayor parte de los Akuma de la legión son Bakemono y Yoma con capacidades de transformación corporal y control mental, empleadas para infiltrarse en el submundo criminal y obtener financiación de forma inadvertida, bajo la supervisión de Shaifert el Infame, lugarteniente de la General Dalilah.

***Líder:*** Dalilah Blackrose, Dama de los Secretos Inconfesables.

## LEGIÓN DE LAS CADENAS

Se encarga de la creación de Contratistas y su manipulación tanto para la recolección de almas como de los fines de las Seis Legiones. En un mundo como el actual, es sorprendentemente sencillo encontrar a quienes valoran más el poder que su alma inmortal.

***Líder:*** Mefistófeles, Señor de las Encrucijadas.

## LEGIÓN DE BABEL

Se encarga de la creación, entrenamiento y mantenimiento de Cábalas y grupos de adoradores humanos a los que se ofrece acceso a conocimientos arcanos y aliados demoníacos. Estos cultos son empleados para la recolección de almas y la realización de aquellas misiones que no pueden ser efectuadas por Akuma pero que están al alcance de humanos con capacidades mágicas.

***Líder:*** Cagliostro , Principe de Hechiceros, Portador del Caduceo, Guardián de Alfa y Omega.

## LEGIÓN DE LAS SOMBRAS

Se encarga de todas aquellas operaciones que requieren un mayor sigilo, como robos, secuestros y asesinatos. Dispone de diversos grupos de humanos entrenados a los que se asignan poderes demoníacos antes de las operaciones, que se conocen como las Cofradías y que ofrecen sus servicios en el submundo criminal como asesinos de alquiler. Esto les ha hecho entrar en diversos conflictos con Koroshi, la Hermandad de la Muerte.

***Líder:*** Rusifar, El que Acecha en la Oscuridad.

## LEGIÓN DE LAS LÁPIDAS

Se encarga de los ejércitos de las Seis Legiones, reclutando Akuma por todo el mundo y entrenándolos para actuar como unidades estructuradas y no como pandillas de bestias sanguinarias. Sus bases de entrenamiento se encuentran en diferentes puntos del planeta, especialmente en zonas poco desarrolladas, por una simple cuestión de logística: alimentar a una gran cantidad de demonios en una sola localización sería imposible sin alertar a las facciones humanas, con lo que de esta forma es menos problemático lograrlo con la simple obtención de ganado humano de entre los menos favorecidos.

***Líder:*** Sekmet, General de las Legiones Infernales.

## LEGION DEL CAOS

Se encarga de la elaboración, coordinación y puesta en marcha de centenares de planes menores que enmascaren los verdaderos objetivos de las Seis Legiones para convertir las centrales de inteligencia de los humanos en un caos ininteligible, algo para lo que el General Amatsu Mikaboshi posee una capacidad indudablemente efectiva. Planes dentro de planes, operaciones de aspecto grandioso que no son más que globos de aire caliente y cortinas de humo que ocultan sus verdaderas intenciones son el día a día de la Legión del Caos.

***Líder:*** Amatsu Mikaboshi, la Augusta Estrella del Cielo.

## EL TRONO EN LA SÉPTIMA COLINA

Así es como se conoce a la base de las Seis Legiones, inspirada en las profecías del Apocalipsis que la humanidad ha inscrito en el subconsciente colectivo. Desde aquí se supervisan los logros de cada una de las Legiones y se coordinan sus esfuerzos, haciéndoles llegar los deseos de la Emperatriz a través de mensajeros o, en los casos importantes, mediante una visita de su lugarteniente: Baku, Príncipe de los Sueños, Archiduque de las Pesadillas, Mensajero de la Emperatriz, El que Escucha y Aprende. Este misterioso demonio de dos rostros es la voz de su señora, y aquellos demonios interpelados por él deben mostrar la obediencia debida si no quieren traspasar la fina línea que separa los sueños de las pesadillas.

La renacida Secta del Loto Rojo trabaja frenéticamente para cumplir el menor capricho de la Emperatriz, extendiendo su influencia por todo el planeta.

La guardia pretoriana de la Emperatriz son un grupo de demonios conocidos como Las Siete Cabezas del Dragón, que mantienen la seguridad del Trono y cuyas obligaciones también incluyen la eliminación de cualquier Akuma que sea considerado "demasiado independiente". Junto a la Secta del Loto Rojo, se encargan de la protección de las principales Runenstein que las Seis Legiones han comenzado a almacenar.

***Líder:*** Yang Kwei Fei, la Emperatriz Carmesí, consorte del Emperador Demonio, Ramera de Babilonia, la Bestia de Siete Cabezas.

## RECURSOS

Dada su relativa juventud, la cantidad de recursos de las Seis Legiones es sorprendente para los estándares de las agencias sobrenaturales humanas. Con varios miles de humanos ya a su servicio y centenares de demonios en proceso de formar sus ejércitos, sus números no hacen más que crecer.

Su actividad e influencia inadvertida en grupos humanos radicales les proporciona abundante carne de cañón que enviar contra sus enemigos.

Sus operaciones han hecho saltar las alarmas de las diferentes agencias humanas, que perciben una escalada de los incidentes de carácter sobrenatural, obligándoles a aumentar sus propias contraoperaciones.

De momento, las Seis Legiones permanecen en el anonimato. Nada presagia un movimiento de semejante envergadura dada la forma de actuar que los Akuma han tenido durante toda la Historia humana.

## KOROSHI

*"El destino de todos los seres es el mismo. La muerte."*
*Fundamento de Koroshi*

Quizá la más antigua de las organizaciones secretas, Koroshi presume de ser tan antigua como el acto más infame y, a la vez, más común del ser humano: el asesinato, que consideran que destila la verdadera naturaleza que enmascaramos bajo una pátina de civilización. Todos los seres, incluso los animales, temen a la muerte. Eso es una verdad absoluta. Solo quienes de verdad llegan a conocer su yo interior, son capaces de abrazar dicha verdad, de entender que su destino es morir. Una vez logrado esto, una persona puede ser considerada de verdad un ser humano, alguien que posee las riendas de su destino y posee el poder de controlarlo.

¿Cuál fue el origen de Koroshi? Nadie puede decirlo con exactitud. Cada una de sus sectas cuenta una historia diferente: acerca de un maestro asesino que logró dominar a la muerte, de un asesino inmortal que no puede morir o de un misterioso maestro que reina sobre la vida y la muerte desde una remota montaña.

Los registros de los Onmyoji indican que los primeros informes de una organización con el nombre Koroshi tuvieron lugar en Japón durante el período Muromachi (*siglo XIV*). Sin embargo, en Europa y China hubo otras organizaciones anteriores de asesinos con habilidades. Los Onmyoji elucubran que la secta japonesa se expandió, anexionando las demás dentro de su entramado, ya fuera de forma incruenta o violenta.

Sus actividades abarcan desde el simple asesinato hasta labores de protección para quienes puedan permitirse sus exorbitantes tarifas. Para contratarlos se requieren los contactos adecuados, siendo representados por un intermediario llamado Motojime (nunca dará otro nombre). Aparte de la tarifa, requieren información veraz acerca del objetivo. No proporcionarla aumentará la tarifa o bien provocará el rechazo del contrato. Koroshi tiene un cierto sentido del honor, por lo que quien sea capaz de salvarse por sus medios de un intento de asesinato se considera libre de una nueva intentona. El empleador recibirá su dinero de vuelta, a no ser que hubiera proporcionado información inexacta, en cuyo caso podría ser incluso asesinado si la secta considera que fue hecho a mala fe. Esto no indica que una víctima no pueda ser atacada de nuevo por Koroshi, y de hecho cruzarse demasiado en su camino puede hacer que consideren ofrecer una invitación a sus filas o que uno de los Keiri lo encuentre un reto digno de sus habilidades.

### ORGANIZACIÓN

Koroshi no está gobernada como otras organizaciones, ya que raramente se inmiscuyen en nada que no sea cumplir sus contratos. Los dirigentes, por llamarlos de alguna forma, son conocidos como *Seisatsuyodatsu*, que puede traducirse por "quienes poseen el poder sobre la vida y la muerte", y que son los Keiri más poderosos o experimentados de la secta.

Por debajo, hay una clase de tipo más funcionarial, los Motojime, encargados de obtener y otorgar contratos. Se mueven en los bajos fondos y en la alta sociedad como peces en el agua, pasando inadvertidos a las autoridades gracias a sus recursos, habilidades y contactos. Aunque no suelen ser unos combatientes formidables, pocos locos se atreverían a agraviar a Koroshi matando o reteniendo a uno de sus enviados. Los Motojime se encargan de administrar escrupulosamente los recursos de la secta, con la habilidad de un contable, la astucia de un político y el conocimiento de un estratega.

En el último escalón se encuentran los Keiri, los ejecutores de Koroshi, guerreros con poderosas capacidades sobrenaturales, afinadas a través del continuo entrenamiento y el combate. Los Keiri son reclutados por invitación, reuniendo un grupo de aspirantes en una ciudad que deberán rastrearse entre ellos y exterminarse hasta que quede cierta cantidad estipulada por los Motojime. Esta ceremonia es una especie de bautismo en el que los aspirantes deberán demostrar que están dispuestos a enfrentarse a la muerte en cualquier momento. Los supervivientes habrán demostrado la habilidad suficiente para entrar en la secta y recibir todos los beneficios de tomar las riendas de su destino.

A los *Keiri* les son asignados contratos, ya sea en solitario o en grupos que raramente superan dos o tres, que podrán recibir el apoyo de una escuadra de *Koroshiya*, los asesinos de carácter no sobrenatural de la secta.

Los *Koroshiya* son humanos entrenados desde su infancia para matar, siendo obligados mediante un inhumano entrenamiento a dar lo mejor de sí mismos solo para permanecer con vida. Son reclutados entre los orfanatos de todo el mundo, de tal modo que no tengan lazos con nadie. Durante su infancia, los más débiles son purgados de forma natural al no superar las duras condiciones que se les imponen y, aquellos que llegan a la edad adulta, son sometidos a un bautismo de muerte similar al de los Keiri, con la diferencia que los contendientes han crecido juntos y han superado arduas adversidades hombro con hombro. Los supervivientes pasan a ser considerados Koroshiya, asesinos.



*Ilustrado por © Kanshin*

### RECURSOS

El número de efectivos de Koroshi es desconocido, al igual que el alcance de sus recursos. La secta ha obtenido una alianza con otra Cábala, Ouróboros, que les proporcionan todo tipo de elixires, venenos y armas de acero negro alquímico, con capacidades que rivalizan con los Zenryoku de los Kajiya. Algunos de los Keiri poseen sus propios Zenryoku, ya sean armas familiares u obtenidas como botón y mantenidas mediante un pacto con los Kajiya.

Quizá la más famosa de las aplicaciones de estas alianzas sea el elixir que beben antes de una batalla. Si un miembro de la secta muere durante una misión, el elixir reacciona con su cadáver, disolviéndolo en un humo verdoso en menos de un minuto, quedando sus ropas, en las que no quedará rastro alguno de ADN. Sus armas permanecerán también, pero si son de acero negro, al no ser mantenidas se degradarán en un plazo de entre una y tres semanas.

## OURÓBOROS



***"Separa la Tierra del Fuego, lo sutil de lo burdo, pero sé prudente y circunspecto cuando lo hagas. Usa tu mente por completo y sube de la Tierra al Cielo, nuevamente desciende a la Tierra y combina los poderes de lo que está arriba y lo que está abajo. Este es el modo en que el mundo fue creado."***

La alquimia es una antiquísima protociencia que mezcla conceptos de química, metalurgia, física, medicina, astrología y misticismo. La humanidad ha buscado sus secretos a lo largo de milenios, desde la antigua Mesopotamia y Egipto hasta los tiempos actuales. Para muchos es un mito más, pero es real, muy real.

Un alquimista es alguien que ha aprendido las artes de la trasmutación, la capacidad de recombinar diferentes elementos mediante un proceso que tiene tanto de metafísico como de científico. Donde los escépticos hombres de ciencia ven una tabla de elementos periódicos y diferentes estados de la materia, los alquimistas han expandido sus miras diferenciando entre elementos químicos y místicos. En un principio, consideraban que había cuatro elementos místicos partes del todo: agua, aire, fuego y tierra. Fue cuando identificaron el quinto elemento, el que engloba la fuerza vital (llamado Madera/Vacío por los *Usuarios de Kidou*), cuando la alquimia de verdad empezó a desarrollarse. A este quinto elemento lo llamaron Quintaesencia. Con todo este conocimiento, muy pronto aprendieron no solo a transmutar la materia, sino a animarla. Con el tiempo, es de suponer que la necesidad de ampliar descubrimientos hizo que los alquimistas se relacionasen entre ellos. De ahí a asociarse, solo mediaba un paso.

*Ouróboros* es, sin lugar a dudas, la organización más secretista del universo de Akuma, más aún que los misteriosos Kajiya. No se sabe nada de su estructura ni de sus fines. De hecho, todos aquellos que cometen el error de investigar sobre ellos pronto descubren de primera mano su alianza con Koroshi, la secta de la muerte.

Entre los rumores que corren sobre ellos, se dice que son capaces de crear autómatas similares a gólems y seres vivos artificiales llamados homúnculos con multitud de habilidades sobrenaturales a su disposición; que pueden crear multitud de elixires capaces de proporcionar increíbles poderes o de prolongar la vida de los seres humanos mediante un poderoso filtro llamado Panacea Universal.

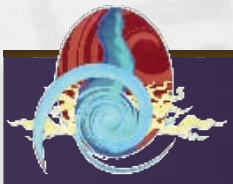
Quizá todo esto sean habladurías extendidas por ellos mismos o tenga una base de verdad. Las pocas creaciones que han podido obtenerse, como armas de acero negro alquímico, se han disuelto en breves lapsos de tiempo pese a todos los intentos de usar la ciencia moderna para evitarlo.

Hasta el momento, todos los intentos de las diversas facciones para tratar con ellos han resultado infructuosos. Solo ellos deciden cuándo y ante quién se muestran.

### RECURSOS

Más allá de su alianza con Koroshi, desconocidos.

## YÔKAI



***"No me consideréis un sabio erudito. Ni soy el más sabio entre los humanos, ni los humanos poseemos el mayor de los conocimientos. Cosas como el Kidou o el saber de lo oculto son saberes adquiridos. Existen muchos otros que los conocían antes que nosotros y para ellos son cosas tan naturales como respirar." Abe no Seimei.***

Los humanos no somos los únicos habitantes de este mundo. Al igual que los Mazoku eran el concepto de su vacío universo, los Kami son las personificaciones de los conceptos del nuestro. En nuestra arrogancia, los seres humanos hemos considerado que nuestra ciencia nos pone por encima de los dioses, que vivimos en la Era de la Razón. Creemos saberlo todo y que lo que desconocemos se guía por las leyes de nuestra limitada ciencia. Creemos que hemos dominado a todas las especies de la Tierra y hemos puesto nuestros ojos en las estrellas, intentando demostrar que no estamos solos. Qué equivocados estamos y cuánta humildad nos falta. El orgullo nos ciega y no nos permite reconocer que hay cosas que están más allá de nuestro entendimiento, cosas que nuestros antepasados comprendían mucho mejor. Cosas como que no estamos solos, ni somos los únicos pobladores de estas tierras.

Los Kami personifican los elementos que crean toda criatura u objeto existente. De ellos derivan todas las cosas, pero no son dioses celosos ni dedican un solo pensamiento a nuestras mezquinas decisiones. Como hemos dicho, son conceptos, no criaturas como las entendemos con nuestro limitado intelecto. De hecho, nuestra mayor debilidad es que creemos en aquello que podemos cuantificar y catalogar, darle un nombre y entender cómo funciona. Sin embargo, siempre hemos compartido nuestra existencia con otras criaturas que en la actualidad consideramos mitos, leyendas, cuentos de viejas, fábulas para entretener a los niños. En Europa los llaman Duendes o Hadas, en ciertas zonas de África los llaman Hator, los nativos americanos los llamaban Espíritus. Los Onmyoji los llaman Yōkai.

Los Yōkai son unas criaturas que muestran una diversidad sorprendente. Algunas leyendas dicen que son espíritus de animales que han vivido una cantidad elevada de años; otras dicen que son arquetipos o dioses de determinados animales; otras que son seres que viven en otras dimensiones y poseen poderes mágicos; en algunos mitos son seres benéficos y en otros, traviesos e incluso malvados. Todas esas historias poseen algo de verdad, pero ninguna es correcta.

El hechicero y alquimista *Paracelso* los definió en su grimorio *Philosophia Occulta: "No pueden clasificarse entre los hombres, porque algunos vuelan como los espíritus, no son espíritus, porque comen y beben como los hombres. El hombre tiene un alma que los espíritus no necesitan. Los elementales no tienen alma y, sin embargo, no son semejantes a los espíritus, estos no mueren y aquellos sí mueren. Estos seres que mueren y no tienen alma ¿son, pues, animales? Son más que animales, porque hablan y ríen. Son prudentes, ricos, sabios, pobres y locos igual que nosotros. Son la imagen grosera del hombre, como este es la imagen grosera de Dios…".*

Esta definición es bastante correcta. Dado que están ligados a los Kami, los Yōkai poseen rasgos que les proporcionan poderes que podríamos considerar mágicos, amén de que muchos de ellos poseen una capacidad innata de comprensión del Kidou. Al igual que las criaturas elementales, poseen una afinidad hacia uno de los Kami, que define sus poderes y algunas de sus debilidades. Sea cual sea su afinidad, a todos los Yōkai les desagrada el contacto con el hierro, eso cuando no les daña.

Los Yōkai son multiformes. Poseen una forma animal y otra humana, que conserva rasgos de su forma animal. En ocasiones, los Yōkai pueden tener descendencia con humanos, dando a luz Hanyou, niños con ciertos rasgos de su progenitor sobrenatural, incluyendo algunos de sus poderes sobrenaturales.

Los enemigos naturales de los Yōkai son los cazadores y, a veces, los Akuma que se sienten atraídos por su gran poder espiritual.

## ORGANIZACIÓN

Los Yōkai son criaturas tremendamente territoriales y no suelen permitir la intrusión de otras especies de Yōkai en sus territorios, por lo que no suelen abandonarlos ni entran en otros sin permiso. Cada territorio está gobernado por un líder, como el Emperador Amakusa no Mikoto en Asia, Gitche Manitou en América o el Rey Oberón en Europa.

Sus relaciones con los humanos eran mucho más fluidas en la antigüedad, cuando podían moverse con facilidad por todo el mundo, interactuando con aquellos de las zonas rurales y ofreciendo su ayuda a los hechiceros. Todo cambia cuando los vampiros ejecutan el ritual *Draconis Liberatio* para librarse del control de sus amos Akuma, lo cual provoca una disfunción arcana que fractura el plano espiritual, perturbando a su vez todo el mundo espiritual. La liberación de los vampiros se convierte en la prisión de los Yōkai, que ven restringida su movilidad, no pudiendo sobrevivir fuera de zonas naturales o sin poseer a un anfitrión. Muchas invocaciones quedan libres, lo que provoca la muerte de muchos hechiceros, con lo que los hechizos de convocatoria se ven restringidos en cuanto a duración.

En Asia, esto provocó una revolución entre los Yōkai, que terminaron dividiéndose en dos facciones: los tradicionalistas Amakusa y los progresistas Shiragatama.

Los Yōkai viven en comunidades que se encuentran protegidas por unas formas especiales de Kekkai que mantienen ignorantes de su existencia a todas las criaturas no espirituales. Incluso las criaturas espirituales al servicio de hechiceros se ven afectadas por esas barreras. Muy pocos humanos han podido ver uno de estos lugares.

Las comunidades más importantes de Yōkai son Arcadia y las islas Amakusa, residencia ancestral de los líderes. Recientemente, la Emperatriz Shiragatama ha influido en la fundación de una ciudad, *Sakurairo*, donde los humanos y los Yōkai conviven en relativa armonía.





# JIGOKU

***"Ware o yobu ka meido mo shimo no asagarasu"***
***"¿Es a mí a quien llama el cuervo desde el mundo de las sombras en esta mañana de escarcha?"***
***Shukabo, poema zen.***

Desde tiempos inmemoriales, los Onmyoji han protegido a la humanidad bajo infinidad de nombres: hombres-espíritu, cazadores de los Dioses, santos de la espada y muchos otros. Siempre luchando, sin descanso ni tregua, estos hombres y mujeres han sacrificado sus vidas y sus mismas almas para evitar la llegada del sexto amanecer, sin desfallecer ni rendirse jamás con la ayuda de su voluntad y su dominio de las artes del Onmyodo. Pero nada es más cierto que cada moneda tiene dos caras y hasta el más puro y recto de los hombres proyecta una sombra cuando el sol está a su espalda.

Cuando el espíritu de un humano es devorado por la semilla de un Akuma, se transforma en uno de ellos. Esto es lo que ocurre normalmente, aunque hay una forma de invertir la cadena alimenticia, de convertir al cazador en presa. ¿Qué ocurre cuando es el espíritu de un humano el que devora la forma incorpórea de un embrión de Akuma? ¿Es eso posible?

La respuesta a esta pregunta es la siguiente: Sí, sin duda es posible. Y el resultado es un ser más terrorífico que el más atroz de los demonios.

## EL NACIMIENTO DE JIGOKU

Cuando un Onmyoji trabaja estrechamente con su Shikigami liberando parte de sus sellos de atadura, se convierte en un guerrero imparable, pero a su vez se arriesga a perder el control y acabar devorado por el Akuma que mantiene prisionero. A lo largo de la historia ha ocurrido en muchas ocasiones, y ha sido tarea de sus compañeros el acabar con la criatura a la que habían dado a luz. Miles de ellos han acabado convertidos en un remedo de su verdadera forma, dedicados a llevar la oscuridad a donde antes habían portado el fulgor de la esperanza. De todos estos miles, solo unos pocos lograron pasar desapercibidos, pues aquellos que más habían intimado con su Shikigami, habían logrado de alguna forma debilitar su nexo con su propia raza de modo que al perder el control sobre el Sello, la situación se invirtió. De donde un humano sacaba poder de la forma astral de un Akuma, ahora un Akuma extraía una poderosa fuerza del alma de su carcelero y, lo más importante, se convertía en un ser completo, sin la continua necesidad de obedecer los instintos Akuma. Los *Hankuchi*, como se llamaban entre ellos, continuaron viviendo entre los Onmyoji, fingiendo ser lo que no eran y viviendo falsas vidas humanas.

Durante siglos, algunos de estos seres lograron mantenerse en la sombra, sin ser detectados por los Onmyoji, hasta que en 1166 un sabio Onmyoji japonés, llamado Kurome Higoro, descubrió que su hijo menor, Sasuke, se había convertido en una de esas abominaciones. Al contrario de lo que otro habría hecho, Higoro mantuvo las apariencias, tratándolo con normalidad para vigilar sus actividades. Así fue como se encontró con que había más como él. Ante tan grave acontecimiento, vigiló a sus superiores hasta estar seguro de que no eran como ellos, y entonces les informó de lo acontecido. Por fin, los *Goji* entendieron ciertos accidentes y por qué algunas misiones habían tenido un final extraño.

*Ilustrado por © Victoria Dickinson*

Los *Hankuchi* habían vivido entre ellos tiempo suficiente para establecer familias, lazos de sangre, eliminando a todos aquellos que hubieran podido descubrirlos. De esta manera, la Orden de los Onmyoji comenzó una gran purga dentro de sus filas, eliminando a los *Hankuchi* que detectaron con bastante facilidad, privándolos de los medios con los que se enmascaraban de los Kekkai. Todos sus descendientes y familiares fueron puestos bajo vigilancia, pero las investigaciones posteriores establecieron que eran completamente humanos. Aun así, durante los años siguientes algunos de ellos fueron eliminados de la misma forma que cualquier otro cuando perdían el control de su Shikigami. Fuera justo o no, esto hizo que cundiera un grave descontento entre ellos. De la noche a la mañana, ante la sorpresa de los demás Onmyoji, todos desaparecieron.

Perseguidos y acosados, los descendientes de los *Hankuchi* tuvieron que defenderse en bastantes ocasiones contra fuerzas que sobrepasaban las suyas, descubriendo que tenían la capacidad de liberar el poder de su Akuma interior de una manera mucho más intensa. Aunque muchos de ellos terminaron convertidos en Akuma, los más fuertes lograron sobrevivir, estableciendo una especie de simbiosis con sus demonios. Estos establecieron pequeños grupos familiares que se asentaron en pequeñas aldeas, para controlar la llegada de forasteros. La mayoría continuó en contacto entre ellos, dispuestos a acudir en ayuda unos de otros a la menor señal de problemas. En estas reuniones llegaron a la conclusión de que sus antiguos hermanos no se detendrían hasta exterminarlos totalmente y que, si eso era lo que buscaban, tratarlos como a criaturas del abismo, en eso se convertirían para ellos. En un infierno absoluto. En Jigoku.

Durante siglos, los miembros de Jigoku siguieron trabajando por separado, reuniéndose únicamente cuando un grave problema les acechaba. Sin embargo, aunque eliminaran a cualquier Onmyoji que amenazase sus comunidades, también destruían a todo Akuma que entraba en sus dominios, utilizándolo para crear sus propios Shikigami y así aumentar el número de sus fuerzas. Después de algunos años, tras dedicarse al estudio de disciplinas prohibidas del Onmyodo, lograron desarrollar un método para romper el Sello y entremezclar la esencia del Akuma con el espíritu de su anfitrión, sin que éste perdiera el control. Así, las tradiciones de Jigoku comenzaron a establecerse, creando sus propias ceremonias e investigando en las formas prohibidas del Kidou.

Con el paso de las décadas, entre las familias más poderosas de Jigoku comenzaron a destacar cinco, que aumentaron su influencia entre las menores. Eran los clanes Hebi, Uwazuru, Inuyasha, Soshi y Mangetsu.

## LA AMBICIÓN DE NOBUNAGA

Al llegar la era Sengoku, un desconocido señor de la guerra local, el Daimyo Oda Nobunaga, entró en las refriegas de la era de la guerra de los estados. En una época caótica en la que diversas facciones se disputaban el control de las diferentes provincias, Nobunaga, cuya familia hundía sus raíces en el clan Soshi de Jigoku, se reveló como un gran líder militar, un excepcional estratega y un hábil político, sin despertar las sospechas de los Onmyoji hasta que fue demasiado tarde. Para cuando quisieron actuar, él ya disponía de tanta fuerza que no pudo ser atacado directamente por las fuerzas del Monte Hiei, que pese a liderar una rebelión, se vieron impotentes frente al poderoso líder de los Oda. Los demás clanes ocultos de los Jigoku acudieron a él, viendo el momento de la venganza que todos ansiaban. En 1571, Nobunaga incendió el Monte Hiei destruyendo el *Enryaku-ji*, el principal templo Onmyoji de Japón, y acabando con las vidas de miles de ellos. Los pocos que lograron escapar con vida fueron cazados como perros por los guerreros de Jigoku. Tras este duro golpe, en los años siguientes, siguió una campaña de unificación de todo Japón en la que destruyeron los templos en Echizen y Osaka, lo cual le valió al señor del clan Oda el calificativo de *Enemigo de Buda*, convirtiendo a los Onmyoji en una simple sombra de su anterior poderío, pues no tuvieron ninguna esperanza de contraatacar. Durante casi 20 años, Oda Nobunaga reunificó el país, persiguiendo a budistas y shintoistas para dejar sin apoyo a los Onmyoji supervivientes, controlando los puertos para impedir la entrada de refuerzos y así aplastar a todos sus enemigos.

No obstante, lo que no logró la fuerza, lo hizo la astucia. Los Onmyoji, comprendiendo que no podrían derrocar a Nobunaga con sus exiguas fuerzas, desarrollaron una estrategia inteligente. Como el Señor de la Guerra se había creado numerosos enemigos por su crueldad y su carácter irritable, utilizaron sus influencias para tejer una red de intrigas que dieron paso a levantamientos y alianzas de otros señores contra el poder de los Oda. Cuando las fuerzas de Nobunaga se encontraban más dispersas en el momento crucial de su carrera político-militar, ocupadas en la expansión final de su imperio, llegó el momento de la traición: Akechi Mitsuhide, uno de sus principales generales, se volvió contra el Señor del clan Oda, acorralándolo el 20 de junio de 1582 en el templo Honno-ji, momento en el que un contingente de Onmyoji prendieron fuego al templo y acabaron con todos sus ocupantes, haciendo correr entre las tropas el rumor de que había cometido seppuku.

## LA DERROTA DE JIGOKU

Con la muerte de Nobunaga, los clanes de Jigoku se encontraron ante una situación inesperada. Todos ambicionaban el poder y ninguno estaba dispuesto a cederlo. Así pues, cada uno de los cinco clanes ocultos de Jigoku apoyó a una facción diferente. El vencedor, Toyotomi Hideyoshi, ascendió al poder ayudado por el clan Mori, que se apoyaba en la familia Hebi y en los Tokugawa, aliados de confianza durante las campañas de Oda. Su gobierno estuvo marcado por los enfrentamientos con los clanes *Hojo, Asai, Asakura y Takeda*, apoyados por las facciones *Uwazuru, Inuyasha y Mangetsu*. El enfrentamiento, alimentado por los agentes cortesanos de los Onmyoji dentro del clan Tokugawa, terminó con la destrucción de los tres últimos, tras una década de hostilidades.

Una vez pacificado Japón, Hideyoshi comenzó una campaña expansionista, atacando Corea con intención de establecer una base desde donde hacer una serie de incursiones en China para destruir los dos templos Onmyoji restantes. Aunque en un principio la invasión resultó un éxito, las guerrillas coreanas y la llegada de refuerzos chinos avisados por agentes Onmyoji infiltrados en el ejército, junto con el ataque de la flota coreana, hicieron retroceder a los japoneses para no quedar incomunicados y ser destruidos.

Cinco años más tarde, Hideyoshi envió una segunda invasión que también terminó en desastre. Por aquel entonces, nació su segundo hijo, Hideyori, lo que aprovecharon los agentes cortesanos de los Onmyoji para presionar a su primogénito Hidetsugu, haciéndole creer que su padre iba a favorecer a su nuevo vástago y así enfrentarlo con él. Hideyoshi lo desterró, siendo asesinado posteriormente por los Onmyoji, al igual que toda su familia, con el rumor de que Hideyoshi lo había orquestado todo. Para redondear la operación, Tokugawa Ieasu le hizo llegar informes que mencionaban a agentes chinos en colaboración con insurrectos nipones, y así la paranoia le hizo ver enemigos por todas partes, convenciéndolo de la necesidad de preparar cuanto antes una nueva incursión en Corea. Esta expedición, que también acabó en fracaso, fue aprovechada por Ieasu para asesinarlo. De inmediato anunció su intención de proclamarse *Shogun*, separándose del *Consejo de los Cinco Regentes* que debía gobernar hasta la mayoría de edad del joven Hidetsugu. El último acto de todas estas maniobras fue la batalla de Sekigahara, el 21 de octubre del 1600, donde el ejército de los partidarios de Tokugawa se enfrentó a las tropas de los Toyotomi, seguros de su victoria por sus efectivos Jigoku.

No obstante, los Onmyoji no habían permanecido ociosos todo el tiempo transcurrido desde las masacres de Nobunaga. Durante la batalla, un grupo de feroces guerreros Samurai entrenados por ellos hizo su aparición acompañados por los Onmyoji a su lado, y peleó con una resolución absolutamente insuperable. El clan Toyotomi y las tropas de Jigoku fueron exterminados. Tokugawa Ieasu se proclamó Shogun y a los Samurai que habían decidido el resultado del enfrentamiento los nombró guardianes en la sombra del shogunato, Shinsengumi.

Tras este desastre, Jigoku quedó prácticamente extinto. Muy pocos de los suyos lograron sobrevivir, siendo conscientes de la necesidad del anonimato. Pasaron los siglos. Durante el shogunato Tokugawa, Jigoku empezó a crecer de nuevo, pero sin atreverse a dar la menor señal de vida, estableciéndose como pequeñas células familiares. En 1853, el comodoro Matthew Perry llegó a la bahía de Edo al mando de varios buques de guerra, exigiendo que se levantase el *sakoku*, la ley del Shogun por la que se impedía la entrada de *gaijin* (extranjeros) en el país. La poderosa capacidad de combate de la armada estadounidense intimidó al shogunato, que aceptó la firma del Tratado de Kanagawa, por el que se abrían dos puertos para los negocios. Esta muestra de debilidad generó un gran descontento popular, dando origen al periodo *Bakumatsu*. En la sombra, las familias de Jigoku comprendieron que tenían ante sí una oportunidad de oro para derrocar a los Tokugawa y también que, aunque no dispusieran de la fuerza para hacerse con el gobierno, sí que podían cambiar la situación, reemplazando al Shogun por un gobierno más débil. Aprovechando que todos los aliados del clan Toyotomi derrotados en Sekigahara estaban resentidos por haber sido relegados a posiciones menores, extendieron un fuerte sentimiento antioccidental que se resumía en el eslogan "*Reverenciar al Emperador. Expulsar a los bárbaros*".

Durante esta era de conflictos, la economía japonesa se hundió al acaparar los extranjeros grandes cantidades de oro cuyo valor se triplicaba fuera de Japón y, a eso se sumó que aparecieron nuevas epidemias traídas por los gaijin, como el cólera, por no hablar del desembarco de algunos Akuma en busca de oportunidades, que fueron descubiertos y exterminados por los Shinsengumi. Los cinco clanes de Jigoku se reunieron nuevamente y acordaron colaborar con los Ishin Sishi, un grupo de activistas políticos que abogaba por la restauración del Emperador Meiji y se oponía a los Tokugawa y a sus leales Shinsengumi, poniendo a su disposición a sus cuatro mejores guerreros, los *Hitokiri* (asesinos de hombres), también conocidos como los cuatro carniceros o la venganza del cielo contra los enemigos de la restauración imperial. Estos cuatro hombres eran *Kawakami Gensai, Kirino Toshiaki, Tanaka Shinbei y Okada Izo*, miembros de los clanes Hebi, Inuyasha, Uwazuru y Soshi bajo nombre falso, quedando los Mangetsu sin aportar luchador alguno. Los cuatro espadachines inspiraron al pueblo, que los consideraba invencibles, obligando a los Shinsengumi a salir a la luz y sofocar las revueltas de forma sangrienta con acciones como el fallido incendio de Kyoto, causando indefectiblemente que el pueblo los temiera en vez de apoyarlos.

Aunque Shinsengumi habría logrado algunas victorias, como la muerte de Kawakami Gensai, fue derrotado finalmente por tres factores: las armas de fuego, la entrada de los gaijin en la guerra y, finalmente, la aportación del clan Mangetsu. Los maestros de la nigromancia Mangetsu ataron el espíritu de Kawakami Gensai a su cuerpo y lo usaron como cebo para atrapar en su interior a un monstruoso *Shinigami* llamado *Kikatsu*, el tipo de Ayakashi más temible, que habitaba en una aldea abandonada cerca de las montañas de Hokkaido, sellándolo en el interior del cuerpo con el sacrificio de diez doncellas. Donde momentos antes había un cadáver, ahora se alzaba un emisario de la destrucción y la antivida, un ser sin moralidad y sin ningún otro sentimiento que no fuera ira y ansias asesinas, una criatura casi ingobernable que devoraría las almas de todos los infortunados que se cruzasen en su camino: *Karasumaru*, el carnicero hambriento. Aquel monstruo mató a cientos de Shinsengumi, al ser atraído por sus poderosas fuerzas vitales, dejando al shogunato sin defensas ante la Restauración Meiji, que no tardó en llegar.

***Karasumaru:*** Dormido en las profundidades de una cripta sellada con un poderoso Kekkai, esta pesadilla viviente aguarda el momento de poder salir para alimentarse con las almas de los seres vivos. Esta criatura es un Shinigami llamado Kikatsu que habita el cuerpo del mejor guerrero del clan Hebi, después de haber devorado su alma, que los más poderosos nigromantes del clan Mangetsu habían atado al cadáver. Cuando el monstruo mordió el anzuelo, pusieron en marcha un complicado ritual que empleó como un sello viviente el sacrificio voluntario de diez doncellas. Mientras el Ayakashi intentaba romper la barrera, los hechiceros tatuaron una serie de runas en la piel del difunto, sellándolo para siempre dentro de una cárcel de carne incorrupta.

El resultado fue una aberración cuyo poder podía rivalizar con un Asura, pero resultaba absolutamente inestable y de difícil control, por lo que requiere la supervisión continua de dos brujos Mangetsu para mantener la integridad del sello, liberando cantidades limitadas del poder del Shinigami. Incluso con todos los sellos activados, Karasumaru posee una fuerza inhumana que le permite blandir con facilidad un gigantesco zambato, además de una velocidad endiablada, una sádica creatividad a la hora de enfrentarse a sus víctimas (la palabra oponente no tiene cabida aquí) y una presencia aterradora.

La imagen de un individuo desgarbado con la cara cubierta por su cabello que avanza arrastrando los pies mientras grita y ríe a carcajadas y hace girar su zambato intranquiliza al más valiente de los hombres. Si es liberado alguno de sus sellos, podrá utilizar parte de sus formidables habilidades de Shinigami, lo cual significa la aniquilación de todo infeliz lo bastante desafortunado para encontrarse en su camino. Los Mangetsu han postulado que, si llegara a liberarse, podría llegar destruir una ciudad como Tokio en cuestión de horas, devorando las almas de todos sus habitantes. Precisamente por esto Jigoku lo ha utilizado en contadas ocasiones. Los riesgos son demasiado grandes.



*Ilustrado por © Kanshin*

Y, aunque los Shinsengumi no resultaran destruidos por completo, su poder quedó diezmado, teniendo que ocultarse de la misma forma que Jigoku. Karasumaru fue encerrado a la espera de que pudiera ser necesitado de nuevo.

El tiempo siguió su curso. Japón se modernizó, convirtiéndose en una potencia mundial para no ser una colonia extranjera. Los Onmyoji aprovecharon el declive de Shinsengumi para retornar como una poderosa fuerza en Japón, estableciéndose en tres templos.

Durante la Segunda Guerra Mundial, Jigoku reapareció, enviando algunos de sus hombres a Alemania para revelarles la localización de los tres templos mientras empujaban al gobierno para que entrase en la guerra, atacando a los estadounidenses con el fin de obligarles a romper el embargo de petróleo que les habían impuesto por sus recientes actividades militares contra China. Aquella acción logró que, por segunda vez, los templos Onmyoji ardieran, aunque en esta ocasión bajo el fulgor incandescente del fuego nuclear. Su rencor estuvo a punto de provocar la apertura de la Puerta. Por fortuna, la Agencia pudo abortar la destrucción de Tokio. Con la drástica reducción de los efectivos Onmyoji, los Shinsengumi volvieron a convertirse en la fuerza protectora del país, que cada vez se hallaba más influenciado por lo extranjero. Los clanes de Jigoku empezaron una lucha interna para ver quién obtenía la supremacía, la cual proseguiría durante varias décadas.

Hasta la llegada de Kagami.

## JIGOKU EN LA ACTUALIDAD

Hace cinco años, una misteriosa figura apareció para hacerse cargo del clan Uwazuru tras retar a combate a muerte al *Daimyo* Hikiji y matarlo con sus propias manos. Inmediatamente después, desafió al *Guuji* (alto sacerdote) de los cinco clanes, Uwazuru Fukube, el más poderoso *Majutsu-jisai* (brujo) del Vacío, al que borró de la existencia con solo cinco movimientos. Tras esto, para consolidar su posición, retó a todos los demás Daimyo de los cuatro clanes a un combate por la supremacía. Dado el apego a las tradiciones de Jigoku, los cuatro respondieron al reto. Durante el evento, el misterioso Kagami insistió en que todos ellos se enfrentasen con él a la vez. Furiosos por la presunción del joven, todos aceptaron. Mejor dicho, todos menos uno. Chizuru, la *Daimyo* Mangetsu, tan solo necesitó echar un vistazo a los ojos de su ambiguo oponente para percibir que había en él mucho más de lo que se veía a simple vista. Sus miradas se cruzaron y un mutuo entendimiento surgió en el acto. Ambos aplastaron a los tres líderes restantes y allí mismo, entre los cuerpos sin vida de los perdedores, Kagami tomó como prometida a Chizuru. Poco después ambos se casaron, en la misma ceremonia en la que fueron proclamados *Guuji y Saio* (alto sacerdote y alta sacerdotisa), *Kotei y Kogo* (emperador y emperatriz) de los cinco clanes de Jigoku.

## EL CREDO DE JIGOKU

El comportamiento de los miembros de Jigoku está establecido por las 666 *Honji* (principios de verdad absoluta) que se resumen en las Seis Grandes Verdades:

- La meta de Jigoku es gobernar el mundo. Los humanos se pierden con facilidad y necesitan ser guiados lejos de los peligros a los que les lleva su propia necedad. Es el derecho y la obligación de Jigoku asegurar el futuro de la Humanidad. La unión en el rebaño obliga al león a dormir hambriento.
- Cada uno tiene una tarea asignada. No interfieras ni una pizca en la labor de otro, ni permitas que otros lo hagan en la tuya, por muy nimia que te parezca la intromisión. Recuerda que el aleteo de una mariposa se puede sentir al otro lado del mundo.
- Respeta a los que llevan más tiempo que tú en este mundo, pues poseen más experiencia y su sabiduría puede iluminarte. Escucha su consejo y medita sobre sus palabras.
- Denuncia tanto la negligencia como la debilidad. Un eslabón débil puede romper la fuerza de la cadena.
- Respeta las tradiciones y la memoria de tus ancestros.
- Hasta los Mazoku necesitan la ayuda de sus lacayos. Nunca oprimas a los que están por debajo de ti, pues puede ocurrir que alguna vez necesites de su ayuda para levantarte.

## LA SOCIEDAD DE JIGOKU

Jigoku vive al margen de la decadente sociedad actual, en *Kakushimura*, la Ciudad Oculta, emplazada en la prefectura de Hokkaido, cerca de la cordillera Hidaka, donde encontraron a Kikatsu, el Shinigami que habita en el cuerpo de Karasumaru. *Kakushimura* está protegida por una serie de encantamientos y poderosos Kekkai que hacen que no sea vista por aquellos que le son ajenos y que solo puedan acceder a ella quienes la han visto previamente o son guiados por alguien que la conozca. En este último caso, solo será necesario mirar al lugar donde se emplaza la ciudad desde cierto lugar en el momento exacto, que dura pocos segundos al amanecer. Entonces podrá verse el camino que lleva hasta las altas murallas de la Ciudad Oculta.

Los *Ikkitousen*, guerreros de los cinco clanes, se encargan de la vigilancia de las puertas, junto a las que se hallan los cuarteles de los Cinco Escuadrones (ver *Ikkitousen*, más adelante). La Puerta Oeste es responsabilidad del Clan Hebi, la Puerta Este del clan Inuyasha, la Puerta Norte del clan Uwazuru y la Puerta Sur del clan Soshi. El quinto clan, Mangetsu, tiene a su cargo el *Hakachi*, el cementerio donde los muertos son sometidos a ciertos rituales que los preservan y convierten en defensores de la ciudad en caso de necesidad.

Kakushimura tiene una población de unos 29.000 habitantes. El pueblo llano, los *Heimin*, vive en diminutas residencias, por grupos familiares. Todos tienen una ocupación asignada que mantendrán por el resto de su vida, dependiendo de sus particulares habilidades. Los niños que muestran una fuerte voluntad o un espíritu poderoso pueden ingresar a los 9 años en los *Kannushi*, ascendiendo en la escala social si logran su objetivo. Si se les admite en los *Kannushi*, son entrenados hasta los 12 años, momento en el que toman su Shikigami. A partir de entonces tienen seis años para decidir si quieren celebrar su *Genpukku*, su paso espiritual a la edad adulta, en la ceremonia llamada *Seinenshiki*, donde todos los sellos que les atan al Shikigami son rotos, debiendo el aspirante efectuar un complicado ritual de Madou junto a cuatro ayudantes e integrar dentro de su propia alma la esencia del Akuma. En caso de conseguirlo, se despide a su antiguo yo y se recibe al nuevo miembro de Jigoku, con plenos derechos en la secta. Muchos de los *Seinenshiki* acaban en funeral, pues no todos los que lo intentan disponen de la suficiente presencia de ánimo y la fortaleza interior para superar la ceremonia, acabando transformados en Akuma y destruidos por sus asistentes.

En el centro de la ciudad se levanta el *Jigoku Gyoen*, el Jardín Imperial donde se encuentra la residencia del *Guuji* y la *Saio*, un castillo de paredes blancas que domina toda la urbe.

## ORGANIZACIÓN

Jigoku está organizado de una forma muy similar a las familias Samurai de la edad feudal japonesa, mediante una rígida estructura de poder de tipo piramidal. Aunque a diferencia de ellas, el nacimiento no liga a una persona a una determinada posición, pues el mérito personal es una de las tradiciones más importantes. A continuación se describen los diferentes niveles que componen su sociedad.

***Guuji (Principal Sacerdote):*** El *Guuji* es el líder espiritual, hechicero y guerrero del Jigoku, al que todos reverencian sin importar su estado ni edad, siendo su palabra ley inquebrantable. Su título oficioso es *Koutei* (emperador), que se emplea para adularle. Es un puesto que se alcanza por derecho de desafío, con un duelo a muerte que demuestra la fuerza y la maestría hechicera del aspirante. Un *Guuji* no puede negarse a un reto, o de lo contrario demostraría debilidad y falta de respeto a las tradiciones. Aunque su autoridad sea absoluta, las tradiciones dicen que los asuntos verdaderamente importantes deberán ser sometidos a votación en el Consejo, de suerte que *el Guuji, la Saio, el Kanmushi Goji*, cada uno de los *Daimyo* de los cinco clanes y el *Mikage* tienen cada uno un voto. Cualquiera de los miembros del Consejo puede solicitar una reunión del mismo.

***Ryoseika Kagami. Edad desconocida.*** Es un joven de aspecto andrógino y extremadamente atractivo, que gusta de ser centro de atención, vistiendo ropas coloridas, de extremado gusto y calidad, como kimonos llamativos de mujer, y cambiando los tonos de su cabello y maquillaje, así como adoptando los más excéntricos peinados y utilizando accesorios y joyas de gran valor. Aunque su apellido sea desconocido, su aspecto hermafrodita y su extraño tono de voz, que no puede ser catalogado como masculino o femenino, empezó a ser conocido como Ryoseika, la flor sin sexo, algo que le halaga. Se le ha visto relacionarse y flirtear con mujeres y hombres, desplegando el atractivo de un auténtico Casanova o las dotes de seducción de la más exquisita de las geishas.

Además, su actitud es despreocupada, sin molestarse por sus deberes ni tomarse en serio las obligaciones de su cargo, que deja en manos de Yunfei, su Kanmushi (consejero principal). Ya sea esto una fachada o se deba a que es un hedonista cabeza de chorlito, no deja de ser extraño que los conspiradores y los intrigantes aparezcan muertos, se suiciden o simplemente desaparezcan. ¿Casualidad? ¿Mala suerte? Nadie puede asegurarlo, al igual que nadie puede recordar nada de su pasado. Es como si un velo hubiera ocultado su persona desde antes de alcanzar su cargo, como si todos los que lo conociesen hubiesen sido tragados por un vacío insondable. Una vez más, quienes han intentado investigarlo, han desaparecido.

Esto aterroriza a todos los miembros de Jigoku, que cumplen las órdenes sin rechistar, viendo cómo la sociedad prospera sin luchas internas al coste de la libertad de todos sus miembros. Lo más sorprendente es que cada uno de ellos crea que es la Saio Chizuru quien lleva la voz cantante, pues es ella la única que parece dar órdenes. El último pasatiempo al que Kagami se ha dedicado se concreta en la joven protegida de Yunfei, una Ikkitousen con el rango de Joshi llamada Misaki. En el momento en que puso sus ojos en ella, decidió hacerla su guardaespaldas personal, encargada tanto de su protección como de otros quehaceres menos nobles y distinguidos.



***Mangetsu Chizuru. 19 años.*** La actual Saio es una maestra Majutsu-jisai de las artes Madou de Yomi. Su pelo negro y lacio, así como su rostro que semeja una máscara inexpresiva, son sus atributos más notables, sin mencionar su cuerpo escultural que, dicen, perteneció a su mejor amiga. Muchos recuerdan que por ser de niña muy poco agraciada aun siendo muy habilidosa con las artes del Madou, sus compañeros no la tomaban en serio. Por suerte para ella, su madre, Mangetsu Sunako, siempre supo que su pequeño cisne negro tenía un gran destino por delante, de suerte que con el respaldo de Yunfei apartó de su camino a cualquier competidor, haciendo esto fría y meticulosamente.

Debido a su madre, Chizuru es una mujer despiadada y una excepcional hechicera que siempre sabe dónde está su lugar: con un pie sobre el cadáver sin vida de sus enemigos. Siempre ronda cerca de su esposo, aunque nadie ha presenciado nunca la menor muestra de afecto entre ellos, solo una distante complicidad y algunas palabras de reproche. Pese a su actitud tranquila y sumisa, quienes la miran a los ojos pueden intuir el infierno que se oculta tras su impasible semblante, lo que ha suscitado aún más sospechas de que, realmente, es ella quien gobierna el destino de Jigoku.

***Inuyasha Yunfei. 214 años.*** El Kanmushi (consejero principal) de Kagami es un anciano de ascendencia china, afable y educado, perteneciente a la familia Inuyasha. Cuando Kagami se echó el manto del liderazgo sobre sus hombros, conversó con aquellos que en los cinco clanes eran considerados más sabios. Tras dos semanas, escogió a Yunfei para el puesto de Kanmushi Goji, sin que nadie pudiera descubrir mediante cuál criterio había llegado a esa decisión. Lo cierto es que el viejo erudito es un hombre despiadado que se ha hecho a sí mismo trabajando duramente, sin que nadie le haya regalado nada.

Su astucia, diplomacia y habilidades estratégicas son inauditas, así como la perfecta imagen de lealtad y sumisión que muestra hacia su señor, obedeciendo cada una de sus órdenes y encargándose de todos los asuntos que delegan en él, que normalmente son muchos. En realidad, pese a su forma de actuar, Yunfei odia a Kagami y conspira para hacerse con el poder supremo que ha ambicionado a lo largo de su longeva existencia y sueña que, bajo su mandato, Jigoku prosperará hasta alcanzar cotas jamás soñadas. Es consciente de que deberá quitar de su camino a Kagami, al que teme tanto como aborrece, porque tiene la capacidad de mirarle a los ojos como si pudiera ver lo más profundo de su alma, mientras que él apenas es capaz de intuir los motivos que acechan tras la indolente mirada del joven líder, como si careciera completamente de sentimientos.

Por si esto fuera poco, hasta ahora ha sido incapaz de descubrir nada relevante acerca de su misterioso pasado, habiendo perdido ya a siete de sus mejores espías. Aun así, la palabra que define a Yunfei es “paciencia”. Lleva demasiado tiempo aguardando el momento como para dar un mal paso. Es preferible esperar el momento perfecto, cuando solo tenga que rematar a su oponente moribundo, y no arriesgarse al fracaso. Aunque su señor ha tomado recientemente como guardaespaldas a su joven protegida Misaki, el único ser vivo al que de verdad aprecia, poniéndole en bandeja el tomar una acción directa en cuanto lo desee, algunos comentarios casuales le han puesto en guardia sobre los motivos ocultos en dicha elección. Quizá sean imaginaciones, quizá la paranoia de un viejo, pero Yunfei no ha vivido tanto tiempo sin confiar en su intuición.

El viejo lobo seguirá al acecho.

***Saio (alta sacerdotisa):*** La *Saio* es la sacerdotisa venerada, aquella que asiste al Guuji en todo momento y es su solaz y su apoyo. Su título oficioso es *Kougou* (emperatriz). Es la cabeza de los *Majutsu-jisai* (brujos) y coordina todas las ceremonias sobrenaturales que tienen lugar en la Ciudad Oculta.

***Kanmushi Goji (Principal Sacerdote/Consejero):*** Equivale al visir, la persona encargada de ejecutar las órdenes del Guuji, que habla con su voz y actúa con su autoridad. Es nombrado por el Guuji.

***Mikage (El Espíritu de la Muerte):*** Es el general y representante de los Ikkitousen, la élite guerrera de Jigoku. Actúa como la espada del Guuji, entregando *koubun* (misiones) a los *Taicho* (capitanes). Junto con los *Daimyo* de los clanes, es el único que tiene voz y voto en las reuniones del Consejo.

*Ilustrado por © Denoro*

***Majutsu-jisai (Acólitos de Magia Negra):*** Los brujos estudian las artes del Madou y son los servidores de los Kami Oscuros. Suya es la responsabilidad de mantener los Kekkai y los hechizos que protegen la Ciudad Oculta, así como la formación hechicera de los jóvenes. Su Líder es la *Saio*.

***Ninshoushiki (Sacerdote):*** Son sacerdotes shintoístas que se encargan de rituales religiosos como funerales, esponsales y la ceremonia de *Genpukku* de los menores de edad. Son tratados con gran respeto, pues se les tiene por hombres santos en armonía con las fuerzas del universo. Su líder es el Ninshoushiki Goji.

***Kannushi (Monjes):*** Los *Jigoku Kannushi* son exactamente la versión oscura de los *Onmyoji Kannushi*. A todos los efectos, su disposición y organización es similar a la de ellos, con la diferencia de que sus Elementos Guardianes son los Kami Oscuros. Su líder es el *Kannushi Goji*.

***Kuro-Miko (Oráculos Oscuros)****:* Son Miko que han decidido abrazar la senda de los Kami Oscuros, pues las revelaciones de los cinco Kami no pueden tener lugar en un lugar consagrado a las fuerzas del mal como es la Ciudad Oculta. Utilizan los mismos oráculos y Otsuge que las sacerdotisas Onmyoji, pero cambiando los focos y los rituales. Por ejemplo, el Oráculo del Agua Renovadora pasa a ser Oráculo de la Sangre.

***Yoshi (Guerrero Bravo):*** Guardianes de los templos y encargados de la guardia. Guerreros competentes pero indignos de entrar en los *Ikkitousen* o los *Kannushi*. Expertos en el uso de las armas y con nociones del uso de Madou o Sellos.

***Kagemusha (Guerrero Sombrío*)**: Los asesinos de las sombras, que conocen miles de métodos para asesinar y pueden usar las habilidades de las *Sendas Shinobi*. Sus capacidades, aunque menores que las de los Clanes Ninja, son lo suficientemente elevadas como para ser tan temidos como sus contrapartidas.

***Heimin:*** Los seres humanos, aquellos que trabajan la tierra, comerciantes, artesanos. El pueblo llano de la Ciudad Oculta.

***Dorei (Sirvientes):*** Los cadáveres preservados y animados de los fallecidos que se encargan de las tareas más desagradables y agotadoras.

## LOS IKKITOUSEN

*Ikkitousen* significa *"Guerrero incomparable o sin igual"*. Son los guerreros invencibles, la élite de Jigoku y, por ende, aquellos con quienes los personajes jugadores cruzarán destinos más a menudo. Se trata de una unidad militar muy similar a Shinsengumi, de hecho han ido creando sus propias técnicas personales, en la que sus méritos, su fuerza y sus habilidades establecen el puesto que ocupa cada uno. Sus miembros son maestros en el combate cuerpo a cuerpo, aptos en el uso de Madou, y se entrenan en el desarrollo de técnicas personales de su propio estilo llamado *Bosetsujutsu*, muy similares al *Rikaijutsu*.

Existen cinco escuadrones de *Ikkitousen*, uno por cada clan: Hebi, Uwazuru, Inuyasha, Soshi y Mangetsu (*Orochi, Kyomu, Ookami, Karura y Tsukuyomi*, respectivamente). Los guerreros pertenecen a uno u otro dependiendo del Kami Oscuro por el que tengan afinidad. Entrar en un Escuadrón significa *de facto* convertirse en miembro del clan que le da nombre. Los miembros de estos cinco Escuadrones visten kimonos negros con el *mon* (símbolo) de su clan a ambos lados del pecho y están armados con Zenryou que les son suministradas por los monjes Kajiya.

Los rangos militares dentro de los Escuadrones son:

***-Taicho:*** Capitán al mando de todo el Escuadrón. Su título oficioso dentro del clan es Daimyo.

***-Joshi*:** Oficiales al mando de células más o menos numerosas. A la palabra *Joshi* suele precederle un ordinal para distinguirlos como primer oficial, segundo oficial, tercero y así en adelante, dependiendo de las habilidades del *Joshi* y de la célula. Cuanto más cerca esté del primero, más poderosa será la célula y el oficial. Normalmente hay veinte oficiales por Escuadrón.

***-Gunjin:*** Soldados, integrantes de las células. Deben obedecer las órdenes de su *Joshi* sin titubear. Cada célula suele estar compuesta por un número de *Gunjin* que oscila entre cuatro y nueve.

***- Tengu:*** Agentes con un gran poder personal, especializados en misiones individuales.

Existe otro batallón conocido como el *Primer Escuadrón*, cuyos miembros visten de blanco inmaculado, representando su cercanía e intimidad con la muerte. La única manera de entrar en él es mediante estricta invitación, lo cual es considerado el mayor honor que puede recibirse dentro de los *Ikkitousen*. El *Taicho* del *Primer Escuadrón* es el *Mikage*, el guerrero más poderoso que, como encarnación del espíritu de la muerte, sacrifica su nombre al tomar posesión del cargo. Es asistido por diez *Joshi*, cada uno de ellos con el potencial combativo de un Taicho. Cada uno de estos *Joshi* tienen a su cargo a cuatro *Gunjin*, todos y cada uno de ellos superiores al mejor guerrero de los cinco clanes.

## LOS TRAIDORES

Existe una facción en el Jigoku de reciente creación, que no respeta el liderazgo de Kagami y que trabaja en la sombra para pervertir los principios y las tradiciones de la secta. Se hacen llamar el *Culto del Sol y la Luna* y sus preceptos son los siguientes:

- La meta de Jigoku es traer al mundo a los Mazoku y hundirlo en un mar de caos, para que los Onmyoji se ahoguen en su propia sangre.
- Los Mazoku prestan su fuerza a Jigoku, así que has de estar agradecido por ello. Obedece ciegamente sus órdenes y serás recompensado a su llegada.
- Cada uno tiene una tarea asignada. No interfieras ni una pizca en la tarea de otro ni permitas que otros lo hagan en la tuya, por muy nimia que te parezca la intromisión.
- Aviva los sentimientos oscuros y negativos en los que te rodean, son tu fuerza, la fuente de tu poder.
- Acaba con la negligencia y la debilidad, un eslabón débil puede romper la fuerza de la cadena más fuerte.
- Usa el poder del engaño y el secreto para alcanzar tus objetivos. No se puede contraatacar a un enemigo invisible.

El cabecilla de la conspiración es conocido como *Tsukimono Ashai*. Nadie en el culto ha visto su rostro, que cubre con una máscara de plata, pero parece estar muy bien informado, por lo que se cree que puede tratarse de un alto funcionario, quizás alguien ligado a un Taicho o incluso a un miembro del Consejo. *El Culto del Sol y la Luna* colabora en ocasiones con Akuma en el mundo exterior. Hasta el momento ha pasado inadvertido para Kagami, lo que explica que sus miembros se estén volviendo más osados.



## KAJIYA

***"Una espada no sabe nada del bien o del mal. Es quien la empuña quien elige."***
***Viejo dicho Kajiya***

Una antigua leyenda cuenta que dos maestros forjadores se encontraron en un puente tan estrecho que solo permitía que pasara uno de ellos. Según las costumbres sociales, aquel cuyo trabajo fuera inferior debía ceder el paso a su superior, pero ambos disponían de idéntica fama y renombre. Así pues, decidieron salir de dudas haciendo una prueba. El primero de ellos puso su espada de pie en la corriente del río, en la que flotaban hojas y pétalos de sakura. El artesano sonrió satisfecho cuando las hojas que se aproximaban a su filo fueron atraídas y cortadas limpiamente por la mitad. Tal era la mortal sed de sangre de sus katanas. El segundo forjador ocupó su lugar y colocó su arma en la misma posición. Sorprendentemente, las hojas y los pétalos la rodearon, apartándose de su camino. Desde entonces, ninguno de los dos albergó la menor duda quién era mejor espadero.

Esta historia es uno de los cuentos que escuchan todos los niños nacidos en alguna de las familias de los Kajiya. Maestros forjadores de las almas y el metal, estos misteriosos armeros son

los únicos que dominan una disciplina secreta llamada *Tama no Kaki* ("la forja del alma"), con la que pueden despertar el poder de los Kami en armas y artefactos. Crear cualquiera de estos objetos es una tarea ardua que requiere gran conocimiento, un cuerpo fuerte y un espíritu despierto y paciente, pero que una vez terminados, conceden enormes capacidades, la menor de las cuales es el almacenamiento de energía espiritual de la misma forma que lo hacen las Runenstein de los Akuma.

Esta facción puede considerarse neutral, porque no mantiene ninguna pugna con otra. Rodeados por un halo de misterio y anonimato, cualquiera que intente descubrir algo de ellos solo encontrará desconcierto y engaños, y acabará con más preguntas de las que quería desvelar. Quienes tienen tratos con ellos saben que ellos lo han decidido así y que deben respetar las reglas, o de lo contrario perderán los beneficios que les proporcionan. Los Kajiya son siempre inflexibles en cuanto a este comportamiento.

Esta amenaza no debe tomarse a la ligera. De hecho, en organizaciones como Shinsengumi se considera un delito capital el mero hecho de insultar a un Kajiya. Aunque trabajen para facciones opuestas, a todos se les informa de que sus talentos deben de ser como un arroyo en el que lobos y ovejas han de esperar su turno para poder beber, pudiendo todos ellos obtener lo que buscan dentro de esa armonía si son merecedores de tan alto don. Los Kajiya fabrican armas de encargo, siempre a cambio de servicios, dinero o por lo que parece ser ideales, honor o política. Sus servicios tienen un precio, siempre dependiendo de sus posibilidades, que siempre es "*el valor auténtico y justo*". Dicho importe puede ir desde una cierta información, una acción en particular, la donación de un objeto o algo que a todas luces carece de valor, además de almacenar una cierta cantidad de energía vital (POT acumulada) dentro de las armas de sus clientes. Sin duda alguna, los Shinsengumi y los Ikkitousen de Jigoku son los grupos con los que mantienen una mayor relación de beneficio mutuo, gozando de su protección a cambio de algunas de sus creaciones menores, como los Zenryoku. Carecen así mismo de simpatías o preferencias hacia bando alguno, lo que ha hecho pensar a todos que solo apoyan a uno: el suyo propio.

Los primeros testimonios de su existencia datan de la época feudal japonesa, aunque se cree que su antigüedad es muy anterior y que su actuación no se limitaba a las islas niponas. Tanto su origen como el de sus habilidades son un absoluto misterio.

## ORGANIZACIÓN

Los Kajiya se organizan por familias gremiales, más parecidas a una logia o secta que a un clan en sí. Los pertenecientes a aquellas familias no han de tomar su apellido si no lo desean, pues los apellidos y los nombres no tienen mucho sentido para ellos. Como dice uno de sus proverbios, *un verdadero Kajiya es conocido por sus creaciones, no por su parentela*.

Cada una de las familias posee un líder que se encarga de regir sus destinos y que dispone de una cierta cantidad de tropas para mantener la seguridad de sus familiares. Aunque en un principio existían nueve familias, solo cinco han sobrevivido hasta la actualidad. Sus líderes son conocidos como los *Uji no Ryu*, los descendientes de los dragones. Aunque esta denominación podría sugerir que las cinco familias están relacionadas, en realidad mantienen una existencia bastante independiente debido a que cada una tiene sus propias ideas, métodos e intereses. El denominador común entre ellas es su total hermetismo, que evita la creación de facciones enemigas interesadas en sus secretos. De cualquier manera, no suelen tener problemas, puesto que sus relaciones con grupos como Shinsengumi les proporcionan aliados y patrocinadores francamente peligrosos que no verían con buenos ojos que alguien osara atacar a sus armeros.

Para transformarse en un maestro Kajiya, el primer requisito es haber nacido en el seno de una de las cinco familias. Aunque esto sea la norma, a lo largo de la historia ha habido excepciones como la adopción de huérfanos o el fichaje de un artesano particularmente hábil con demasiado talento para desperdiciarlo en objetos mundanos. Las familias son herméticas en extremo, guardando celosamente sus secretos de los extraños, incluso de los miembros de las otras cuatro. Así pues, está prohibido abandonarlas. Dicho de otra forma, quien nace Kajiya, muere Kajiya, ya sea de muerte natural o asesinado por la familia. Además, cada linaje tiene su propio código de conducta, cuyas reglas han de ser cumplidas al pie de la letra.

Los maestros enseñan a sus discípulos, normalmente sus hijos, artes y técnicas, aleccionándolos para que las mantengan bajo el más riguroso secreto y nada más las transmitan a sus propios discípulos, siempre con la mayor prudencia. Una de las primeras lecciones que aprenden es que el conocimiento del manejo de los artefactos es útil para entender cómo funcionan y como despertar el Kami que habita en ellos, por lo que es normal que un forjador de espadas también sea experto en su manejo.

Las familias deben llevar un registro de los artefactos que crean y de aquellos a quienes se los proporcionan, para mantener un control riguroso de todas sus obras. Cuando el dueño de una de estas creaciones fallece, los agentes de la secta se encargan de recuperarlo o de establecer un nuevo contrato con alguno de sus descendientes. El registro fue creado por la familia Enten a raíz de los hechos producidos durante la ambición de Nobunaga, que hizo uso de sus creaciones para conquistar Japón y casi destruyó a los Kajiya en el intento. Cuatro de las nueve familias originarias fueron exterminadas por el emperador loco.

Casualmente, el mayor secreto a voces de los Kajiya es el lugar donde se encuentran sus forjas demoníacas, los centros de poder donde crean sus artefactos. Muchos han muerto buscando el secreto de estas forjas, lo cual es una ironía, pues se refiere a las técnicas que cada Kajiya conoce, no a lugares u objetos físicos. Además, es imposible obtener el conocimiento de sus técnicas mediante la tortura, porque el simple saber no es suficiente para ejecutar las técnicas de creación de *Tama no Kami*, que pueden ser memorizadas pero nunca aprendidas de otro a través de la coacción. Su uso requiere de años de entrenamiento y de una familiaridad espiritual que jamás podrá obtener el que torture a un prisionero.

## LAS CINCO FAMILIAS

***Enten (Sol Abrasador):*** Su mon es un sol rojo sobre un fondo negro y un campo en llamas. Los miembros de esta familia ocultan su naturaleza bajo la apariencia de una organización Yakuza implicada en el contrabando de antigüedades. Su líder es Enten Aoshi, un hombre que ronda los 50 años, corpulento y de apariencia ruda. Su preciosa y enérgica hija Akemi, futura cabecilla de los Enten, es una joven de 19 años de larga melena negra, fácilmente reconocible por un tatuaje que recorre su espalda y brazo derecho, el cual representa a un enorme dragón chino de color rojo, que suele llevar descubierto como si fuera un fascinante adorno. El tatuaje, al que llama *Seikaku* (demonio de fuego), está vivo y se mueve sobre su piel cuando invoca sus poderes. *Seikaku* le proporciona enormes capacidades pirokinéticas así como una importante capacidad regenerativa. Ella está al mando, por iniciativa propia, de los Entenka, el brazo armado de la familia, el cual tiene entre sus actividades cotidianas la recuperación de artefactos perdidos, robados o que hayan caído en malas manos. Por alguna razón, desde la incorporación de Akemi a los *Entenka*, las tímidas relaciones de los Kajiya con la Agencia han empeorado, habiendo sido acusados en varias ocasiones de romper los votos de confianza al investigar a la logia. En cuanto a las particularidades de la familia, la mayor parte de los Zenryoku de los clanes Shinsengumi han sido creados por miembros de esta organización. Aoshi, conocido por su afición a las buenas peleas, ha hecho bastante popular un singular evento llamado *Torneo Akatsuki* (Torneo del Amanecer). El vencedor del mismo tiene derecho a hacer una petición a un "*monje Kajiya invitado por la familia Enten*".

***Meiko (Portadores de la Habilidad):*** Su mon es un arco con un fondo azul salpicado de pétalos de sakura. Su líder es un estadounidense de 30 años que responde al nombre de Samuel.

Alto para los estándares japoneses, de cabello rubio y ojos verdes, su expresión amigable y su carácter simpático lo hacen muy popular. Le encanta gastar bromas a sus allegados (en especial a Akemi, con la que ha protagonizado sonoras grescas en el pasado) y contar chistes malos, por no hablar de su fea costumbre de tomarse demasiadas familiaridades con todo el mundo. Solo hay tres cosas que le gusten más que echarse unas risas: el buen sake (o cualquier otra bebida alcohólica), el tabaco y estar rodeado de mujeres guapas. Todos le consideran un cabecilla efímero que no durará mucho en su puesto, pues siempre que hay problemas o peleas es seguro que él anda en medio.

En esta familia más de la mitad de los integrantes son *gaijin* de nacimiento o de sangre, debido a que se especializaron en armas de fuego y artefactos extraños. Si necesitas algo inusual, la familia Meiko es la apropiada para el trabajo. Su brazo armado es conocido como *Yumihana*. Además tienen un peculiar sentido de la moralidad, considerando que el honor está sobrevalorado y que es realmente el poder lo que cuenta. Esto hace que tengan relaciones especialmente buenas con la familia Kuromamushi de los Shinsengumi. Aunque muchos los consideren débiles, son unos negociantes incomparables cuyas técnicas comerciales rozan la extorsión. Sin que nadie lo sepa, Samuel fue sustituido por un *Übermensch* de Thule hace poco más de un año. Los objetivos del infiltrado son, de momento, desconocidos.



Ilustrado por © Kanshin

***Riogetsu (Luna Brillante):*** Su mon es una luna blanca sobre fondo negro. Su líder desde hace algo más de 500 años se hace llamar Senshi (*el espíritu de la muerte*), un hombre alto totalmente cubierto con vendajes excepto ojos y boca, con algo de acento chino, que siempre lleva consigo su arma, un kama doble llamado *Yukinoshi* del que se vanagloria de que está vivo y con el que mantiene conversaciones a menudo, pidiéndole incluso su opinión sobre diversos asuntos.

Corren muchos rumores acerca de su persona: que es inmortal, que su crueldad no conoce límite alguno, que puede atisbar el futuro, que su sola presencia es capaz de congelar el agua y que su risa haría llorar al más aguerrido de los hombres. Por consiguiente, su nombre es empleado por las madres de Kajiya para asustar a los niños: *"Si no te acabas la comida, vendrá Senshi-sama y te llevará"*. Su brazo armado, los *Tsukiakari* son expertos en actividades encubiertas y asesinatos. La casi totalidad de los trabajos de la familia son realizados para los clanes Ninja. Últimamente, un misterioso Ninja justiciero sin nombre ni filiación conocidos se ha dedicado a entorpecer las actividades de la familia. Senshi, muy molesto, ha asegurado que lo atrapará en breve y que los tormentos que le infligirá causarán pesadillas a los clanes Ninja durante generaciones.

***Chishiki (Conocimiento Oculto):*** Su mon es la mano dorada de Buda sobre un fondo azul claro. Su líder es Yong, un monje chino que ronda los 50 años, con la calva cubierta por tatuajes de kanjis, y que siempre da la impresión de estar de buen humor. Es un reputado maestro de todo tipo de artes marciales que convierten su cuerpo en un arma viviente. En cuanto a su personalidad, es un hombre fuertemente apegado a las tradiciones, al vino de arroz, a regalarse la vista con jovencitas y, ante todo, a juego del Mahjong, al que se dedica siempre que puede y, en especial, cuando tiene que tomar una decisión importante. La mayoría de esta familia, que es de origen chino, se camufla bajo la apariencia de monjes budistas. Su brazo armado es conocido como los Taijiya, que tienen fama de exaltados. Los más extremistas hacen pruebas de forja espiritual en sus propios cuerpos, marcándose con tatuajes vivientes hechos con una tinta especial preparada a partir de metal espiritual mediante un proceso conocido solo por los maestros Chishiki. Los primeros encargos del clan se remontan a la dinastía Wu, por el siglo II d.C. Yong es el hermano de la difunta madre de Akemi y el creador del tatuaje *Seikaku*, que realizó el mismo día de la muerte de su hermana. Aunque mantiene muy buenas relaciones con su malhablada sobrina, su relación con Aoshi es fría y distante sin que se sepa el porqué. Admira el carácter fuerte e independiente de su sobrina y recientemente ha comenzado a pensar que podría ser la sucesora perfecta al mando de los Chishiki, pese a la rotunda oposición de su cuñado.

***Onibi (El Alma de los Sueños):*** Su mon es una nube blanca sobre fondo azul. Su líder es Joo Eun, una chica coreana de 15 años que, según dicen, puede ver en sueños el futuro, lo cual hace que la reverencien casi como a una diosa. Por ser tan joven, su hermano mayor Joo Chan, de 21 años, es su voz y guardián. Joo, moreno y delgado, dotado de una expresión seria a la que contribuyen sus gafas de montura dorada, viste siempre de Armani y lleva una lanza kwan llamada Chin-Mae, que puede plegar y esconder dentro de la manga para luego extraerla con un hábil movimiento. Se comporta de una manera exageradamente protectora con su hermana, pues teme que alguna de las otras familias quiera secuestrarla para emplear sus habilidades precognitivas en beneficio propio. Su tapadera es una corporación llamada Kitai, cuya central es un edificio completo en el barrio de Shibuya, en Tokio. Kitai se dedica al negocio del ocio de empresarios y gente adinerada. En cuanto a sus actividades, nadie conoce exactamente cuáles son, aunque su auge económico unido a que pertenece a la familia con menos miembros, apenas una centena, ha hecho pensar que está prostituyendo sus habilidades. Su brazo armado son los Nagareboshi, la mayor parte mercenarios a sueldo de la corporación.

## CREACIONES DE LOS KAJIYA

A lo largo de su historia, los Kajiya han dominado la creación de objetos místicos de muchas clases. Quizá los *Zenryoku* sean los más conocidos, pero no son los únicos ni de lejos. Los *Custos*, las armaduras de Sephirot, también son obra suya, así como algunas herramientas conocidas como *Seikizen*, que son diversas clases de objetos que proporcionan ventajas a sus poseedores, ya sean bonificaciones o la capacidad de utilizar ciertas técnicas.

Una de las más espectaculares obras maestras de los Kajiya son los tatuajes dibujados por los maestros Chishiki, tan especiales y a la vez únicos, que otorgan grandes poderes a los cuerpos de aquellos que los portan, convirtiéndolos en Zenryoku vivientes, que pueden usar sus poderes o sus técnicas a través de ellos. Pocos son los ajenos a las familias Kajiya que pueden presumir de haberse ganado uno, pues muy grande ha de ser el favor que los herreros le deban. Uno de los Taicho Shinsengumi posee uno, creado por el propio Yong, al parecer en pago a la ayuda que les ofreció en un momento de graves problemas.



## MIRAI GAKUEN

***"Una advertencia para los veteranos: están prohibidas las explosiones en todo el recinto, las armas en las aulas y usar poderes sobre otros alumnos. Sí, incluso para usted, Kagehana-Sensei."***

***Rumikawa Hinako, discurso de apertura del último curso.***

En 1982, Leukor desapareció de la ciudad de Utopía. El último atlante cometió un grave error, porque al liberar a quienes

consideraba sus parientes lejanos, desencadenó una nueva amenaza sobre el mundo. Sus vastos poderes psíquicos le permitían captar los pensamientos llenos de odio y amargura de los habitantes de la ciudad de los Esper. Consciente de su responsabilidad, decidió no tomar parte activa en sus planes. Sabiendo que no le escucharían por saberse superiores a los humanos, tomó el único camino posible: abandonar Utopía.

## ANTECEDENTES

Durante los años siguientes, Leukor dedicó el tiempo a viajar y observar a los seres humanos, disfrazado de maneras muy diversas y bajo diferentes identidades. Así fue testigo de muchas y diferentes motivaciones humanas: codicia, odio, envidia, soberbia y deseo, aunque también amor, amistad, lealtad y sacrificio. Pese a que la civilización humana estuviera contaminada por las emociones, eran esos mismos sentimientos los que les daban metas y ganas de seguir adelante cuando la fría lógica les decía que no había más sendas a seguir.

En 1988 ocurrió algo que le conmocionó, despertando su interés de una forma inaudita. Se encontraba en Tokio, dentro de un taxi que lo llevaba a su hotel, cuando notó un fuerte eco psíquico cerca de él. Detuvo el vehículo y se dirigió al foco de la perturbación, una guardería cercana. Al entrar, escuchó una fuerte algarabía de voces infantiles y el ruido de fuertes golpes. Utilizando sus poderes para no ser percibido, entró en la habitación de donde salía el alboroto. Allí, una joven de larga melena violeta con el brazo derecho extendido mantenía a un extraño atrapado entre una mesa y la pared. El atlante advirtió rápidamente que no era humano, porque su boca se torció en una mueca imposible mientras sus ojos se encendían como ascuas rojizas. De un manotazo apartó la mesa y se abalanzó sobre la mujer entre los gritos de los niños, abriendo sus fauces para devorarla. Con solo mirarlo, Leukor envió al Akuma contra la pared opuesta, aumentando la temperatura de su cuerpo hasta convertirlo en cenizas. Con un leve gesto hizo que los niños entrasen en trance, tras lo cual se reveló a la valiente humana. Sus ojos de color celeste atravesaron el velo de sus pensamientos: lo que allí vio le sorprendió. Hinako, así se llamaba, ni era Esper ni había tenido contacto con ellos, pero siempre había podido usar un don especial que había heredado de su madre: la capacidad de mover objetos con la mente. De esa manera casual fue como descubrió la existencia de humanos con poderes innatos proveniente de una herencia atlante que se perdía en la antigüedad. Tras borrar lo sucedido de la mente de todos los presentes, volvió a su taxi. Por fin sabía qué hacer.



*Leukor, el último de los atlantes, observando en secreto a sus pupilos.*

Durante el año siguiente, Leukor se dedicó a obtener financiación, sirviéndose de sus poderes para obtener cuantiosos beneficios en Bolsa y juegos de azar, así como para influir en los consejos de administración de varias empresas con la intención de que donasen ciertas cantidades de dinero a una fundación creada por él mismo: *la Fundación Mirai*. Con todo lo conseguido, inició la construcción de un *Gakuen* (escuela) en el distrito de Itabashi, situado en la zona norte de Tokio, que duró dos años. Durante ese tiempo, el atlante recorrió el mundo en busca de personas que se adecuasen al proyecto que tenía en mente. Cuando los hubo reunido, visitó a Hinako en su guardería y le devolvió los recuerdos de lo ocurrido, proponiéndole ser la directora de una escuela muy especial. Es obvio decir que ella aceptó.

Y así, en 1991, *Mirai Gakuen* abrió sus puertas.

## ORGANIZACIÓN

Mirai Gakuen es una escuela cuyos alumnos son becados por la Fundación Gakuen. Todos sus alumnos son jóvenes de entre 12 a 18 años con ciertas capacidades especiales que les vienen de herencia, que se sienten aceptados por otros chicos y chicas como ellos. Los alumnos de 12 a 14 años cursan el ciclo de secundaria y los de 15 a 18, secundaria superior. Los profesores les enseñan a desarrollar sus poderes y a formar sus mentes mediante un excepcional método de aprendizaje: los conocimientos teóricos, como datos y fechas, son inculcados telepáticamente en sus cerebros, permitiendo compaginar ambos programas con facilidad.

Para prepararlos mejor para el futuro, se les anima a ingresar en los clubes que los propios escolares se encargan de administrar. Hay un gran número de actividades, desde las más corrientes como fotografía, cerámica, arte o béisbol, hasta otras más dinámicas como diversas artes marciales, combate sobrenatural y similares. Dichos clubes sirven para crear vínculos entre los estudiantes y enseñarles a cooperar y competir entre ellos. El uso de uniforme es obligatorio. Los chicos llevan el clásico *gakura*, ropas azul oscuro de estilo militar y las chicas el *seeraa fuku*, un traje de marinero en colores blanco y azul oscuro, aunque se permiten ligeras variaciones. El curso comienza en abril y acaba en marzo del siguiente año.

Fuera de las horas de clase, algunos de los alumnos más confiados ponen en práctica sus habilidades, saliendo en ocasiones a cazar delincuentes y criaturas sobrenaturales, estando influenciados muchas veces por sus héroes del anime. Aunque esto sea muy peligroso, está bien visto por Leukor, que suele tenerlos a todos localizados y, excepto en casos muy extremos, les deja trabajar a su aire. Aun así, no es inusual que los jóvenes sean ayudados por "desconocidos misteriosos" cuando las cosas pintan muy mal.

Las instalaciones constan de dos edificios. El primero está dedicado a la administración y a las aulas. Su construcción más llamativa es la torre del reloj, donde se encuentra el despacho oculto del fundador. El segundo, algo más grande, está asignado a los clubes, el gimnasio y la enfermería. Un campo de béisbol, un jardín con un pequeño lago y una zona de arboleda completan el *Gakuen*. Todo se encuentra rodeado por un muro provisto con un campo psiónico de tecnología atlante que evita que cualquier visitante ocasional pueda ver algo fuera de lo normal de forma accidental.

## PROFESORADO

Mirai Gakuen dispone de una plantilla de veinticuatro docentes. Como describirlos a todos en detalle dentro de este apartado sería imposible, nos limitaremos a los más importantes.

**Rumikawa Hinako.** 39 años. Directora de *Mirai Gakuen*. Una bella mujer de largo cabello violeta, siempre vestida de blanco o de colores muy claros. Completamente dedicada al proyecto que ella

*Ilustrado por © Kanshin*

misma inspiró, trabaja incansablemente para que todos los alumnos obtengan el máximo provecho de su estancia. De carácter afable, nadie la ha visto nunca enfadada o levantando la voz. Siempre parece estar informada de todo, lo cual no es de extrañar, pues bajo la tutela de Leukor ha desarrollado algunas capacidades telepáticas.

**Lao Shen.** 88 años. Profesor de Kidou. Este anciano Onmyoji, bajito, calvo y con una larga perilla blanca, observa los progresos de sus alumnos con sus ojillos miopes que se ocultan tras sus gafas de culo de vaso. Increíblemente despistado, no han sido pocas las ocasiones en las que un descuido suyo al ejecutar un hechizo obligó a que la clase tuviera que ser desalojada. Siempre le acompaña un pequeño zorro blanco llamado Ayumi.

**Okita Shintaro.** 44 años. Profesor de Gimnasia y Defensa Personal. Siendo el maestro más temido de la escuela, este hombre moreno con varias cicatrices en la cara y carácter sombrío es el preparador físico de los alumnos, así como el encargado de enseñarles a defenderse tanto con armas como sin ellas. Siempre lleva un boken con el que castiga a quienes se distraen o se comportan de forma inadecuada. Antiguo Shinsengumi, perteneció al *Escuadrón Kokushoku*, y utiliza sus habilidades como interrogador para intimidar a los estudiantes.

**Andrea Carlyle.** 27 años. Profesora de Desarrollo Psi. Una mujer distante y hermosa, con una corta melena negra y unos profundos ojos azules que resaltan en unas gafas de elegante diseño. Siempre viste ropa formal, como traje de chaqueta negro, con lazo o corbata y pantalones. Sus clases tienen fama de peligrosas, porque muy a menudo fuerza a sus alumnos hasta el límite, exigiendo la perfección para un simple aprobado. Al contrario de lo que sus estudiantes suponen al conocerla, sonríe muy a menudo. Lo hace siempre que se dispone a castigar a alguien.

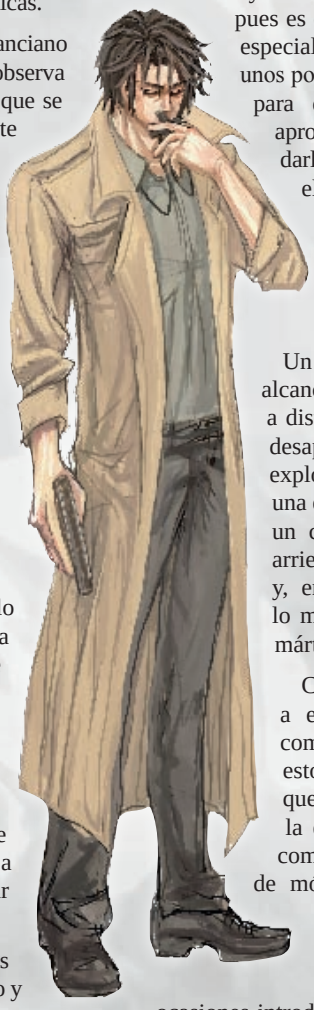
**Kagehana Benimaru.** 26 años. Profesor de Ciencias de lo Oculto y Supervivencia Metafísica. Moreno, alto y delgado, con una apariencia entre malévola y atractiva, se vanagloria de ser el primer amor (platónicamente hablando) de muchas de las alumnas. Con un gran sentido del humor y una personalidad magnética y arrebatadora, tras su maravillosa fachada se oculta un Akuma Bakemono controlado por Hinako gracias a un poderoso sello Kekkai que Leukor y Shintaro-Sensei le tatuaron en el pecho. Aunque no le guste tener que obedecer, está obligado a ello, por lo menos mientras no encuentre la forma de liberarse de su atadura. Entre tanto, su obligación es preparar a los alumnos para defenderse contra las posibles amenazas sobrenaturales que puedan encontrar. La Directora le ha prometido que tras 25 años de servicio será liberado, algo que espera impaciente al haber transcurrido ya más de la mitad de este plazo.

### RECURSOS

Aunque los recursos de Leukor sean tan ilimitados como se necesite, gracias a los múltiples negocios que ha ido creando a lo largo de las décadas, los alumnos de *Mirai Gakuen* no disponen de más recursos que los que pueda poseer un joven de su edad. En el curso presente la cantidad de matrículas asciende a 516 alumnos.

## CAZADORES

No todos aquellos que se enfrentan con las fuerzas sobrenaturales son miembros de una agencia internacional todopoderosa o seguidores de una Orden ancestral cuyos conocimientos se remontan a épocas oscuras de nuestra historia. Existen hombres y mujeres cuyas vidas han sido destruidas por la presencia de los seres oscuros y cuya forma de seguir adelante es dedicar su existencia a destruir a esas criaturas que se ocultan entre las filas de la Humanidad, abandonando sus trabajos y viviendo al margen de la ley y de una sociedad ignorante del mal que anida en su interior. Estos valientes locos se hacen llamar Cazadores.



La expectativa de vida estándar de un Cazador es corta. De hecho, la mayoría de ellos no sobreviven a su bautismo de fuego, pues es casi imposible que un humano sin entrenamiento especializado pueda enfrentarse a un Akuma. En cambio, unos pocos son lo suficientemente pacientes e inteligentes para darse cuenta de aquello con lo que tratan, aprovechándose de las dos únicas cosas que pueden darles ventaja: el conocimiento y la sorpresa. Con el paso del tiempo, estos supervivientes aprenden lo necesario para tener una oportunidad contra demonios y fantasmas (*Ayakashi*), convirtiéndose en depredadores de lo sobrenatural.

### TÁCTICAS

Un Cazador astuto utilizará todos los medios a su alcance para acabar con sus enemigos por sorpresa y a distancia, de tal forma que, si algo sale mal, pueda desaparecer y esperar una ocasión más propicia. Un explosivo bien colocado siempre es más efectivo que una estaca, da igual lo que digan las películas; quemar un cadáver y cubrir los huesos con sal es menos arriesgado que liarse a tiros con un espectro cabreado y, en el caso de encontrar un nido de demonios, lo mejor es salir corriendo y no mirar atrás. Ni son mártires ni estúpidos.

Con el paso del tiempo, un Cazador llegará a encontrar aquello que le hace más peligroso: compañeros en el camino. Es inevitable que uno de estos depredadores llegue a encontrarse con otros que también han sido atraídos por los indicios de la existencia de un monstruo. Es entonces cuando comparten conocimientos, tácticas y sus números de móvil o direcciones de email. Y cuando varios Cazadores se unen, eso significa malas noticias para los "*bichos*".

Aunque la vida del Cazador sea solitaria, en ocasiones introducen en su mundo a sus hijos o a protegidos sin nada que perder. Por un lado, esto es un signo de debilidad, pues los lazos afectivos pueden ser aprovechados por sus enemigos para tenderles emboscadas. Por otro, es su mayor fortaleza. Nada refuerza más la voluntad de lucha de un ser humano que combatir por aquellos a los que quiere, más aún si sabe a qué los condena si los abandona. Por eso, una familia de Cazadores ya no son malas noticias, son las peores que pueden llegar.

### RECURSOS

Los Cazadores suelen llevar una vida nómada, viviendo en la carretera y procurando no mantenerse mucho en el mismo lugar. Sus actividades llaman la atención de las autoridades, que no suelen tomarse bien las profanaciones de tumbas o los asesinatos a sangre fría. Al no poder trabajar ni establecerse, sus ingresos suelen provenir del delito, dejando muy claro que procuran no hacer daño a los inocentes, aunque siempre haya excepciones. Si en el transcurso de alguna de sus correrías encuentran una forma de financiación, no hay duda de que la aprovecharán.

Los medios con los que se enfrentan a las criaturas son tanto mundanos como metafísicos. Los más novatos utilizan armas normales, así como un entrenamiento que les permite aprovechar las ventajas de sus enemigos como si fueran propias (Ver Tabla de Cazador en el Capítulo VI). Los veteranos conocen las debilidades de los seres a los que cazan, utilizando armas especiales para aprovecharlas. Además, son capaces de emplear algunas tradiciones extraídas del Kidou para crear Kekkai, usando sal o pentagramas arcanos adquiridos del Sanctus o el Seraph. También utilizan ciertos tipos de Otsuge para invocar espíritus u obtener información.

*Ilustrado por © Toonikun*

Suelen reunirse en lugares públicos, como iglesias o garitos de carretera frecuentados por cazadores en los que los extraños no llamen la atención. No es raro que algún Onmyoji o Exorcista establecido en ciertos lugares decida hacerse pasar por uno de ellos para enseñarles algunas cosas u obtener información. En cuanto a la Agencia, los considera simples molestias indignas de atención. Quizá si pensasen cuántos casos de criaturas menores solucionan estos "entrometidos", se darían cuenta de cuántos recursos les ahorran, permitiéndoles ocuparse de otros asuntos realmente peligrosos.

# ORGANIZACIONES TERRORISTAS

No todas las amenazas a las que pueden enfrentarse los personajes son de origen sobrenatural. La estupidez humana también crea sus propios monstruos pues no son pocos quienes creen que la razón debe de ser respaldada por la violencia. Por esto existen grupos terroristas que buscan obtener sus fines mediante la extorsión y el terror. Aunque no sean una gran amenaza para los jugadores, como tropas de apoyo o grandes colectivos sí que pueden resultar mortíferos. Después de todo, no es necesario que colaboren voluntariamente con alguna de las facciones si una de ellas ha infiltrado a sus propios agentes en los puestos de mando. A continuación pasamos a describir las más relevantes:

## FRENTE DE LIBERACIÓN DEL PLANETA

Los orígenes de esta organización nos llevan a los años 60, cuando nació el movimiento hippie. Aunque en un principio, la lucha contra la guerra y a favor del medio ambiente fue pacífica, a medida que pasaron los años, muchos de los miembros del movimiento ecologista comprendieron que los intereses políticos y empresariales jamás permitirían que las masas les dictasen su manera de actuar, por lo que dicho movimiento resultó casi extinguido, convirtiéndose en una moda pasajera y romántica. Solo los más comprometidos con la causa siguieron movilizándose al amparo de plataformas y organizaciones como *Greenpeace*, aunque sin grandes adelantos. En 1989 un pequeño grupo de activistas se reunió en Toronto, donde decidieron que podía hacerse algo más por la causa ecologista que una lucha pacífica e ineficaz: emplear la fuerza con aquellos que no entienden otros argumentos.

Así vio la luz el Frente de Liberación del Planeta. Bajo la dirección de Etienne Vaugier, el organizador de la asamblea, comenzaron una serie de actos de sabotaje contra intereses corporativos y gubernamentales en diferentes partes del mundo. Sus actividades, realizadas procurando evitar en la medida de lo posible la pérdida de vidas humanas, fueron recibidas con simpatía por la opinión pública, con lo que comenzaron a recibir financiación de diversos simpatizantes. Esto hizo que el FLP comenzara a crecer poco a poco, siendo vistos como un grupo de "*verdes excéntricos*", una especie de modernos *Robin Hoods* dispuestos a enfrentarse a los intereses del capital para salvaguardar la naturaleza. En 1996 todo cambió: Vaugier sufrió un infarto, dejando la organización en manos de Joseph Cross, un activista radical de ideas mucho más violentas. Desde entonces el FLP ha reclamado la autoría de diversos atentados con víctimas mortales, incluyendo la destrucción de una plataforma petrolífera en Venezuela, la voladura de una presa en China y el asesinato de altos ejecutivos de diversas multinacionales envueltas en escándalos medioambientales.

**Recursos:** El FLP dispone de simpatizantes en todo el mundo y se nutre de grupúsculos ecologistas y anarquistas a los que proporciona apoyo y financiación para realizar actos de sabotaje y rebeldía.

## TORMENTA BRILLANTE

No todos los grupos terroristas son fundamentalistas humanos. Tormenta Brillante es un reciente grupo anarquista formado exclusivamente por Esper y *Übermensch* que se consideran enemigos de la Humanidad que intentó esclavizarlos y que se niegan a mantenerse al margen en Utopía. Se han unido bajo el liderazgo de una mujer llamada Maat. Sus objetivos son la creación de un estado independiente formado por Esper que detenga la destrucción de los recursos del planeta por los humanos y desde el que puedan enviar un ultimátum a las naciones de la tierra para que se rijan por la lógica, respetando sus derechos hereditarios a una civilización que ya era avanzada cuando los humanos se cobijaban en cuevas.

Hasta el momento, sus acciones se han limitado a actos de sabotaje y destrucción de la propiedad contra instalaciones industriales contaminantes, aunque sus blancos se vuelvan más ambiciosos con cada golpe. Recientemente han aumentado su presencia en Arakistán, una pequeña república del Este de Europa que, en la práctica, se encuentra bajo su control absoluto.

**Recursos:** Aunque los efectivos de Tormenta Brillante sean bastante reducidos, sus poderes y tecnología los convierten en una amenaza mucho mayor que otras organizaciones. Tanto la Agencia como Utopía contemplan sus acciones con preocupación porque pueden interferir en sus planes futuros, por no hablar de que pueden alertar a la humanidad de la terrible batalla que se libra en secreto, provocando así el pánico generalizado y fortaleciendo las filas de los Akuma.

## SKYNET

Con la aparición de Internet y la proliferación de los ordenadores, nació un nuevo tipo de delito: el terrorismo informático. Multitud de *hackers* y *crackers* comenzaron a moverse por el submundo de la autopista de la información, haciendo intrusiones en sistemas; unos simplemente para demostrar que podían y otros para causar daños o para ganar dinero. En un mundo tan anónimo como aquel, pronto empezaron a surgir pequeños grupos de hackers que intercambiaban información y conocimientos, grupos que crecían con tanta velocidad como se expandía el fenómeno de la red de redes.

A finales de la década de los 90, uno de estos grupos cobró gran relevancia, tanto por la osadía de sus miembros como por la imposibilidad de que las autoridades pudieran atraparlos. Bautizada como Skynet, homenaje a la computadora que creaba la rebelión de las máquinas en la película *Terminator*, es sin duda la organización terrorista más atípica del planeta. Sus objetivos no han podido ser cuantificados hasta el momento, pues parecen moverse mediante una pauta completamente aleatoria. Tan pronto cometen robos como sabotajes, pasando por espionaje industrial. Lo único que se conoce de sus líderes son sus *nicks*, sus alias, a saber: *Gandalf, Kratos, Hal9000, Falcorn y Data*.

**Recursos:** Los efectivos de Skynet son completamente imposibles de evaluar. Tienen la capacidad de interferir o de entrar en cualquier sistema mediante asaltos coordinados tan intensos que pueden suceder tanto de forma totalmente inadvertida en una base de datos o colapsar las redes de información de una empresa o de un gobierno.

## ULTIMÁTUM

Esta organización es una de las amenazas terroristas más temibles a las que se enfrenta el mundo civilizado. Mientras que otros grupos aspiran a conseguir ciertas metas mediante la violencia, ellos solo aspiran a crear el caos más absoluto. No quieren gobernar ni obtener riquezas materiales, su meta a largo plazo es la eliminación de los gobiernos y las fronteras.

La organización, con el nombre de *Alianza por la Anarquía*, fue fundada por algunos subversivos a mediados de los años 80, dedicándose a protestar, mediante atentados a pequeña escala, por el intervencionismo de las grandes potencias. Aunque no ganaron demasiada notoriedad, su comportamiento supo captar la atención de un poderoso magnate griego, Myklos Zervas, un hombre de edad avanzada cuya familia había fallecido en un accidente aéreo, lo que le provocó una seria crisis mental que terminó manifestándose como una severa paranoia fruto de su incapacidad para controlar eventos fortuitos. A estas alturas, el millonario, que vivía aterrorizado por la Guerra Fría, al ver las noticias acerca del grupo terrorista decidió que tenía que hacer algo. Zervas no reparó en gastos para contactar con el grupo terrorista, ofreciéndoles

financiación siempre que estuvieran dispuestos a luchar en serio por la causa. La Alianza aceptó.

Si cuando no disponían de medios eran un peligro menor, con la fortuna de Myklos Zervas se transformaron en una verdadera potencia. Tras unos meses de reorganización y reclutamiento, la organización resurgió como Ultimátum, con un objetivo más definido y una estructura internacional obtenida mediante la absorción de grupos anarquistas radicales y mercenarios profesionales. Sus ataques también se volvieron mucho más ambiciosos, centrando sus objetivos en políticos importantes, bases militares y empresas internacionales. Los gobiernos reaccionaron rápidamente, persiguiendo a los terroristas y bloqueando sus comunicados para intentar reducir su impacto mediático. Aun así, el grupo siguió ganando simpatizantes hasta que logró su mayor éxito hasta la fecha, un ataque suicida contra la central nuclear de Cherbinsk que produjo unos daños incalculables en Bielorrusia y provocó cientos de muertes, forzando la evacuación de 85.000 personas. Las condiciones meteorológicas evitaron un desastre mayor, pero la nube radioactiva mantuvo a toda Europa y Asia en vilo los siguientes días. Ultimátum envió cartas de reivindicación a varios periódicos europeos junto con copias de un vídeo del asalto a la central. Con este éxito, la banda criminal consiguió que todos los gobernantes mundiales los incluyeran como uno de sus principales motivos de preocupación.

En la actualidad, tras décadas de lucha, Ultimátum es un auténtico ejército privado de fanáticos suicidas gracias al condicionamiento que reciben en sus campos de entrenamiento y a las drogas que elaboran en sus laboratorios ocultos. Aunque más de un centenar de atentados los conviertan en los terroristas más buscados del mundo, las autoridades aún no han logrado identificar a sus líderes o sus fuentes de financiación. A pesar de ello, la organización se enfrenta a un reto: su benefactor, Zervas, es un enfermo terminal al que solo le quedan meses de vida. Aunque las empresas del magnate ya están en manos de hombres de paja de Ultimátum, no se sabe si la muerte del anciano benefactor podrá afectar su capacidad organizativa.

**Recursos:** La organización dispone de cerca de 55.000 miembros repartidos por todo el globo, sin contar colaboradores y simpatizantes. El armamento más avanzado está a su alcance, así como especialistas en varios campos. Sus soldados están dispuestos a morir por su causa, siendo programados para resistir interrogatorios y drogas. Ninguno de ellos conoce la localización de los campos de entrenamiento ni la identidad de sus superiores, y su condicionamiento les hace actuar sin preguntas ni dudas, fieles al grito de combate de Ultimátum: *"Enterremos a los tiranos"*.

## EL SINDICATO

La Camorra. Las Tríadas chinas. Las Troikas rusas. Todas estas organizaciones son *peccata minuta* al lado del Sindicato, el mayor organismo del crimen organizado a nivel mundial. Tras la fundación de la Interpol en 1923, los miembros de los bajos fondos comenzaron a darse cuenta que los tiempos empezaban a cambiar. Si las policías de los diferentes países decidían colaborar entre sí, el crimen organizado ya podía empezar a considerarse en peligro. Las consecuencias no se hicieron esperar. En la década siguiente, muchos de los cabecillas del crimen vieron cómo sus organizaciones y sus negocios internacionales se volvían cada vez más complicados. Pese a las desconfianzas, comenzaron una serie de contactos para intentar crear una organización capaz de oponerse a ellos, pero ya era demasiado tarde. Los veintiséis asistentes a las reuniones fueron detenidos y sus planes abortados.

Entonces ocurrió lo inesperado. En 1938, los nazis se hicieron con el control de la Interpol e hicieron dimitir al Secretario General y los demás países retiraron su colaboración. Tras la guerra, Bélgica lideró en 1946 un nuevo renacimiento de la organización policial. Fue entonces cuando los principales líderes del crimen organizado recibieron una invitación para enviar emisarios a Suiza, con la finalidad de crear una contraorganización capaz de resistirse a la Interpol. Ochenta y tres personas, entre capos y lugartenientes asistieron a la reunión. En ella, un hombre enmascarado se identificó como su artífice de la misma, presentándose como *Mr. Big*. Los asistentes no tuvieron tiempo de tomárselo a broma, porque de inmediato les entregó una serie de copias de documentos que mostraban dos cosas: los planes inmediatos para la creación de la Interpol y el acceso que él tenía a dichas fuentes de información.

Pese a la desconfianza inicial, pronto se llegó a un acuerdo. Todos los capos abonarían un 10% de los ingresos que tuvieran a partir de entonces y los hombres que *Mr. Big* solicitara le serían asignados para las labores que considerase necesarias. A cambio, el enmascarado se comprometía a crear un Sindicato del Crimen como jamás había visto el mundo; una sociedad capaz de luchar de tú a tú con los miembros de la policía internacional y capaz de controlar a jueces y jurados, policías y políticos, convirtiendo a sus miembros en intocables. Los peces pequeños podrían caer, pero los peces gordos seguirían libres. Además, tres de los presentes, elegidos por votación, actuarían como sus lugartenientes, debiendo mantenerse apartados de sus negocios familiares para evitar favoritismos. Esos tres hombres conocerían su identidad, para dejar claro que no se trataba de una trampa. Aquella misma noche nació el Sindicato.

Desde entonces, la organización no ha hecho más que crecer en poder e influencia. Hoy en día, una parte importante de cada robo va a parar a sus arcas. La sede de la organización está en Nueva York, y su misterioso líder sigue siendo *Mr. Big*. Si se trata del mismo o de otro, es algo que nadie sabe. Los más supersticiosos creen que es inmortal, aunque la lógica diga lo contrario.

**Recursos:** Los medios del Sindicato son casi ilimitados. Disponen del dinero suficiente para comprar a quien quieran, ordenar su asesinato o adquirir cualquier propiedad. Pueden arruinar cualquier banco, controlar casi cualquier empresa y tienen un ejército de matones y gángsters a su servicio en cualquier punto del globo.

## M.E.R.C.

*Military Enforcer Resources Corporate* (M.E.R.C.) es la mayor agencia de mercenarios del mundo. Disponen de campos de entrenamiento móviles y sus soldados son sometidos a un lavado de cerebro para convertirlos en máquinas asesinas absolutamente leales y sin el menor escrúpulo.

Fundada en 1983 por un exlegionario de la Legión Francesa llamado Baptiste Renoir, la organización se dedicó a ofrecer apoyo logístico y operativo en diferentes conflictos, sobre todo en África, Oriente Medio y Sudamérica. Su profesionalidad y la alta capacidad operativa de sus integrantes le hicieron ganar gran renombre, lo cual incrementó la cantidad de solicitudes de alistamiento. A mediados de los años 90, la mayor parte de los países del mundo criminalizaron la figura del mercenario, por lo que Renoir y sus hombres se encontraron en la disyuntiva de disolver la organización o seguir operando de forma ilegal. Se decidieron por lo segundo, encontrándose con que sus contratos aumentaban lo mismo que sus tarifas. M.E.R.C. siguió creciendo. Durante los años siguientes, otras compañías mercenarias fueron absorbidas, al ofrecerles ellos mejores medios y sueldos más elevados.

**Recursos:** En la actualidad, la organización dispone de campos de entrenamiento por todo el mundo y ofrece sus servicios a cualquiera que pueda costearlos. Sus hombres están bien entrenados, mejor equipados y han recibido un condicionamiento que les hace extremadamente resistentes al uso de drogas y/o torturas. Aunque llegasen a hablar, ninguno de ellos sabe lo suficiente para poner a la sociedad en peligro. La última estimación de sus efectivos es de unos 60.000 hombres, aunque se cree que podrían triplicar dicho número en poco tiempo si rebajaran los estándares de ingreso.

## LAS CÁBALAS OCULTISTAS

Pese a todos los intentos de las diferentes facciones por mantener en secreto la existencia de lo sobrenatural, existen humanos que conocen la existencia de los Akuma, la hechicería y el mundo metafísico. La mayoría de ellos viven aterrorizados

por su descubrimiento, pero otros se gan sentido atraídos por ese nuevo mundo. De estos últimos, solo algunos han prosperado en su interés aprendiendo en lo posible y asociándose con otros como ellos. Así es como aparecen las Cábalas.

Una Cábala es un grupo de humanos conocedores de lo sobrenatural que se reúne para alcanzar un fin. Algunos buscan riqueza y no faltan quienes simplemente sienten interés por la promesa de poder fácil y sabiduría mística. Muchos terminan siendo contactados por los Akuma, que valoran la ventaja de disponer de sectarios humanos para aquellos menesteres que les están vetados o para usarlos como carne de cañón. Para asegurar su obediencia, los líderes de las Cábalas suelen recibir poderes sobrehumanos y entrenamiento en hechicería. Una de las Cábalas más conocidas es la Secta del Loto Rojo, una de cuyas líderes, Jadice, la Bruja Oscura, ha sido capturada recientemente por los Onmyoji.

**Recursos:** Las Cábalas están compuestas por individuos insignificantes que se sirven de la fuerza del grupo. Juntos pueden efectuar poderosos rituales o potenciar las habilidades de sus líderes.



## ISLA KUANPUR

*"¿Cree que tener poderes le hace especial aquí? En mi isla eso le convierte en abono de mejor calidad"*
*Don Héctor, capo del Cártel La Hacienda.*

En algún lugar de Indonesia, oculta entre los miles de islas, se encuentra Isla Kuanpur, uno de los lugares más singulares del planeta. Esta isla lleva siglos convertida en el refugio de marginales, filibusteros, corsarios, mercenarios y fugitivos y, más recientemente, todo tipo de criaturas sobrenaturales.

La isla está protegida por un extraño fenómeno, una especie de interferencia energético-espacio-temporal que provoca extraños efectos en sus inmediaciones, el menor de los cuales es la imposibilidad de detectarla por medios visuales y de utilizar elementos de guía en un área de 50 millas náuticas, ya sean brújulas, dispositivos GPS, sónar o radar. A todos los efectos, Isla Kuanpur se encuentra en un espacio "neutro" que la ha mantenido alejada de la civilización. Como en la zona hay una barrera de arrecifes, se encuentra fuera de las rutas comerciales y los marinos locales consideran el lugar una especie de Triángulo de las Bermudas, un lugar de mal agüero. La causa de la interferencia es un absoluto misterio. Extrañamente, en el interior de la isla las comunicaciones de corto alcance sí que funcionan y las leyes naturales no parecen verse afectadas por el enigmático fenómeno.

Isla Kuanpur está rodeada de arrecifes, por lo que es muy difícil llegar a ella, excepto para aquellos que saben cómo hacerlo y conocen el comportamiento de las corrientes locales. Curiosamente, la única manera de llegar a Puerto Kuanpur es por mar, pues por aire resulta imposible encontrarla. Algunos lugareños creen que es porque la isla está protegida por los espíritus del mar, mientras que otros mantienen que la misma isla es un ser vivo, en comunión con la energía del planeta. Los que poseen conocimientos científicos elucubran que el fenómeno que provoca que la luz atraviese la zona haciendo la isla invisible, provoca un efecto idéntico sobre las moléculas de los objetos que la atraviesan sin mantener contacto con ella. No se sabe cuál es la hipótesis correcta, solo que aquellos que han llegado a Kuanpur lo han hecho en barco o nadando tras sobrevivir a un naufragio.

La ciudad de Puerto Kuanpur es una bulliciosa localidad costera, con todas las comodidades de cualquier agujero de vicio y corrupción, semejando una moderna Isla Tortuga. Sus habitantes se dedican a todo tipo de actividades tanto paralegales como ilegales, desde tráfico de armas y drogas, a trabajos mercenarios de todo tipo. Este tipo de actividades mantiene boyante la economía local, especialmente por una peculiaridad específica: todos en la isla saben de la existencia de lo sobrenatural y no pocos hacen gala de sus habilidades en público. De hecho, hacerlo es una buena tarjeta de presentación para las facciones que dominan la isla. Es común agruparse en tripulaciones de barco, como el *Rosa del Sur* la de la Capitana Carson o el *Executioner* del Capitán McMulloch.

Como se puede imaginar, un lugar como este es muy difícil de gobernar. No existe un líder en sí mismo, sino una serie de facciones de mayor o menor poder cuyos líderes mantienen un cierto equilibrio, dictando las normas que los habitantes deberán seguir y tomando el control durante cualquier crisis. Aunque todos los líderes de las diferentes facciones se jactan de ser iguales entre sí, todos saben que esto dista de ser cierto en la realidad.

Las tres facciones más poderosas son:

***La Hacienda***, gobernada por *Don Héctor Manuel Carrasco de las Heras de Santa María*, un sudamericano de aspecto sospechoso y un retorcido sentido del humor.

***Black Swan Company***, al mando de la cual se encuentra *el Coronel*, un tipo de aspecto afeminado que se encarga de coordinar a las diferentes bandas de mercenarios tanto europeos como americanos que frecuentan Kuanpur.

***El Grupo Tenzen*** representa los intereses de ciertos grupos criminales orientales, cuya líder es *Kitanoshi Eiko*, tan hermosa como una flor, tan letal como una serpiente.

La mayor parte de las facciones menores apoyan a uno u otro grupo, aunque cierto número de ellas están agrupándose alrededor del emergente bando del ambicioso *General Yu*, un señor de la guerra asiático que capitanea una peligrosa agrupación de mercenarios. Todos los bandos disponen de fuerzas sobrenaturales, la mayor parte fugitivos de las diferentes facciones.

La ley está representada el *Capitán Jean Renaud*, un policía francés, corrupto hasta la médula, al mando de unos subordinados tan honrados como él. En teoría, Renaud no obedece a ninguno de los cárteles y mantiene la paz en las calles. En la práctica, se preocupa más de cuidar su pellejo y no cabrear a los capos.



*Ilustrado por © Setokakashiluver*

# ALIADOS Y ANTAGONISTAS

*"El gato es la criatura perfecta. Sigiloso, paciente... amistoso o arisco según le convenga. Nunca olvida una ofensa pero finge lo contrario hasta que la venganza es suya. Sed pacientes, nuestro momento llegará pronto"*

*Heimdall, Fürher de la Thule Gesellschaft.*

El presente capítulo tiene como finalidad ofrecer la suficiente información al Director de Juego acerca de las horrendas criaturas de la oscuridad que habitan nuestro mundo. Mientras que los capítulos anteriores se centraban en describir la historia del mundo de Akuma y las diferentes facciones que permanecen ocultas entre nosotros, estas páginas proporcionarán los datos necesarios para crear todos aquellos personajes que interactuarán con los Pjs, ya sean temibles adversarios, aliados inesperados o enemigos más mundanos. Además, también podrán encontrarse aquí algunas reglas, así como nuevos poderes específicos de ciertas entidades y facciones.

## TERMINOLOGÍA

A lo largo de las páginas que conforman este capítulo utilizaremos algunos términos que no se han visto hasta este momento, así como otros que ya conocemos pero que aparecerán de forma abreviada en las descripciones de las estadísticas de cada ejemplo de antagonista, y que explicaremos a continuación para una mejor comprensión. Si alguna no aparece, es que la criatura no la posee.

**POT:** Potencia. Indica los niveles de poder de las criaturas, así como la cantidad de POT que acumulará un personaje Akuma, un Shikigami o un Zenryoku si consume su esencia vital. Una vez una criatura muere, su POT se reduce en 1 cada asalto hasta desvanecerse.

**PG:** Base de Puntos de Golpe. Es la cantidad que posee en cada Nivel de Salud. Por ejemplo, con PG 20 tendrá 20/40/60/80/100. Si hay un número entre paréntesis, se trata de un modificador por tamaño a los Niveles de Salud, incrementando el número de estos.

**Reg:** Regeneración. Dado que los poderes Akuma están activados, los antagonistas demoníacos y algunas criaturas poseen una regeneración que se aplica automáticamente cada asalto.

**Acción:** Acciones Activas. Un paréntesis indica bono para combate.

**Pozo:** Pozo de dados. **Ini:** Iniciativa.

**Agu:** Aguante. La cifra entre paréntesis indica el total de Tabla.

**PF:** Puntos de Fatiga. **DP:** Defensa Pasiva.

**Arm:** Armadura. En el caso de que alguna de las elementales varíe, se especificará en el apartado Especial.

**PR:** Pruebas de Resistencia, ya modificadas ya por las Habilidades pertinentes.

**Combate:** Sus habilidades de combate en base a PDA / PDD. En caso de haber un signo más **(+)**, implica un bono al efecto de la tirada de Ataque. Las puntuaciones son orientativas, es posible encontrar criaturas con diferentes habilidades.

**Parámetros:** Los Parámetros que posee el personaje.

**Fuente de Poder:** La Fuente de Poder de la criatura, de poseerla.

**Debilidades:** Las posibles Debilidades de la criatura, de poseerlas.

**Poderes:** Los poderes que posee la criatura. Según la clase de ser, la forma de adquirirlos es diferente. Los Akuma, Ayakashi y las Criaturas poseen tantos niveles de poderes como puntos de POT, pudiendo hacer uso de los mismos en todo momento pero, al carecer de Sello, sin ser capaces de modificarlos como los personajes jugadores. Los antagonistas o aliados que se crean como personajes jugadores especifican sus reglas de POT en sus respectivas descripciones.

**Estilo/Maestría:** Las puntuaciones de Maestría que posee, con vistas a las Ventajas que puede activar.

**Habilidades**: Las puntuaciones de habilidad que posee la criatura.

**Maniobras:** Las Maniobras y Posiciones de Combate que posee la criatura, ya sean de Tablas de Combate o creadas por el DJ.

**Kidou/Madou:** Las habilidades mágicas del personaje.

**Especial:** Cualquier cosa no englobada en los anteriores apartados.

**Notas:** Una descripción de la criatura y de su modus operandi.

*: Un asterisco detrás de una habilidad o un poder implica que está especializado. En las puntuaciones de combate indica una nota al pie.

## AKUMA

La mayor de las amenazas que acechan en las sombras de nuestro mundo son los Akuma, una raza de seres espirituales procedentes de otra dimensión que poseen la capacidad de encarnarse en seres vivos, normalmente humanos, para interactuar en nuestro mundo y llevar a cabo su objetivo principal: la apertura de la Puerta. De lograrlo, los Seis Mazoku entrarán en nuestra realidad, trayendo con ellos el ocaso de nuestra civilización y la destrucción del planeta.

### FISIOLOGÍA DE LOS AKUMA

Cuando un humano es infectado por la semilla o la forma espiritual de uno de estos seres, su alma es devorada, usando su energía para mutar su envoltura física en un cuerpo adecuado para el demonio, con poderosas capacidades físicas y sobrenaturales. La apariencia, la mente y los conocimientos generales del humano son absorbidos y asimilados en cierta medida, pudiendo ser utilizados posteriormente por la criatura para mantener una apariencia de normalidad a la hora de moverse por el mundo. La cantidad de conocimientos que asimilará el Akuma dependerá de la resistencia que ofrezca el alma del huésped al demonio. Esto implica que la mayor parte de los Onmyoji y de los Agentes que terminan transformándose pierdan la mayoría de sus recuerdos.

Un Akuma no necesita alimentarse y, dependiendo de su nivel de poder, tampoco respirar, descansar ni se encuentra limitado por las necesidades humanas. Por otra parte, requerirá recuperar su puntuación de Poder Akuma, que utilizará para saciar sus necesidades, curar sus heridas o activar ciertos poderes.

Dependiendo del tipo de Fuente de Poder que tengan, su forma de adquirir esa energía variará. Los cuerpos de los Akuma son resistentes al envejecimiento, de tal forma que el paso del tiempo no afectará en lo más mínimo a su envoltura física. Un Akuma de 600 años mantendrá la misma apariencia que el día de su transformación. En cuanto a su aspecto, cuando emplean sus poderes muestran su forma final, con la excepción de aquellos de tipo mental como la Empatía.

Un Akuma puede evolucionar mediante la alimentación. Por cada alma humana que empleen para este fin, ganarán una minúscula fracción de POT. Cuando han invertido tantas almas como su POT actual multiplicada por 100 en su evolución, adquieren un nuevo nivel de poder y elevan su POT en 1; si su POT supera 9, el multiplicador pasa a ser 500; al llegar a 15, se eleva hasta 1000. Además, las entidades Akuma de Clase 3 o superior pueden poseer Evoluciones Akuma de la misma forma que los personajes jugadores, en base a su antigüedad y voracidad. Por ello, los demonios más poderosos llevan décadas, si no siglos, alimentándose de la Humanidad.

Los Akuma pueden reproducirse, siempre que se cumplan tres condiciones. En primer lugar, han de cumplir un siglo de existencia. En segundo lugar, deben adquirir el poder Reproducción. Por último, necesitarán un cuerpo que infectar con su semilla, que devorará el espíritu de su anfitrión a través de emociones negativas como miedo, desesperación o dolor. Es común que el "padre" torture el cuerpo de su "hijo" para ayudarlo a vencer la resistencia de su víctima. Al transformarse en un verdadero Akuma, la puntuación de Sello se incrementará en un 50%, transformándose en POT y fijando los poderes que poseerá su forma final.

## LA SOCIEDAD DE LOS AKUMA

Tratándose de extensiones de la voluntad de los Mazoku, los Akuma no son más que herramientas mediante las que los Seis ejercen sus designios. Por tanto, el tipo de sociedad de estas criaturas está basada en un patrón tipo colmena. Ahora bien, las cosas cambian en nuestro mundo, ya que hay una dimensión de distancia entre ellos y sus oscuros creadores y, aunque su objetivo esté marcado a fuego en sus mentes, su comportamiento dista de ser completamente mecánico, existiendo diversas formas de organización según sea la situación en la que se encuentren.

Los Akuma que se encuentren en una determinada zona se organizarán en nidos gobernados por aquel que posea un nivel de POT más elevado. Estos demonios suelen ser los más ancianos, ya que alimentándose de las almas de los humanos incrementan sus capacidades. Las órdenes del Akuma líder son cumplidas sin rechistar, a no ser que otro demonio de un poder equivalente cree su propia colmena o lo desafíe. Cada Akuma mantendrá una serie de obligaciones según sus capacidades.

Un Akuma solitario que no esté sujeto durante años al contacto con otros de su especie, desarrollará una personalidad propia a partir de la perteneciente a su anfitrión. Su sentido de supervivencia hará que se convierta en una criatura más independiente, lo que puede llegar a convertirlo en un peligroso oponente, mucho menos emocional y con una comprensión de la estrategia más humana.

Las tropas Akuma de Thule son un caso excepcional. Por alguna razón parecen inmunes al influjo de otros Akuma más poderosos, como si hubieran establecido una cadena de mando inquebrantable que bloquea influencias exteriores. Esto preocupa mucho a los Akuma más poderosos, incluso a los Mazoku Iblis y Nergal, que ven como la organización que habían creado y con la que casi abrieron la Puerta se ha convertido en un monstruo fuera de control. La causa de este comportamiento inusual les es desconocida.

## ENTIDADES

Los Akuma pueden clasificarse en siete clases de Entidad, según su nivel de poder. A mayor sea el número de clase, más poderoso será el demonio. Los demonios reciben un bono a su cantidad de poderes igual a su Clase (los Contratistas y Freaks no, pues no son demonios).

### *Clase 0*

Aunque no se trata exactamente de Akuma en sí mismos, estas criaturas suelen ser utilizadas por ellos, ya sea alzándolos usando el poder Animación Necromántica, ya sea infectando cadáveres o usando rituales de Madou. Dado que se tratan de criaturas tipo *Esbirro*, son descritas más adelante, junto con las reglas especiales para su uso. Las Entidades Akuma Clase 0 son: Marionetas, Títeres y Ghouls. Caso aparte son los Imps, pequeñas criaturas de origen elemental que pueden ser invocadas por Entidades de nivel superior.

### *Clase 1*

Estas entidades son las clases de Akuma menos poderosas, usadas por ellos como guardianes, carne de cañón o mascotas personales. Caso aparte son aquellos humanos que aceptan un pacto con un Akuma y que, aun no siendo exactamente demonios, los poderes que reciben les asemejan bastante a ellos.

#### *Infectados*

Se trata de seres humanos que han sido infectados por un Akuma mediante el poder Infección, para proporcionarles ciertas ventajas sobrenaturales. Los Infectados siguen siendo básicamente humanos, por lo que los Kekkai reducen su FUE a 0 a la hora de afectarlos. A continuación se muestran tres tipos de Infectados.

***Reglas de Creación:*** *Características* 7. *POT* 1. *Poderes:* Tantos como le proporcione el Akuma que provoque la Infección. Su base de PG es RESx5. Al poseer alma, regeneran Poder Akuma de la misma forma que un personaje jugador. Usar sus poderes les cuesta 1 punto de Poder Akuma por poder y asalto.

**Matón**

FUE: 2 RES: 1 REF: 1 VOL: 1 MEN: 2 POT: 1 Pozo 2/1

**Poder:** 20 **PG** 6 **Reg** - **PF** 4
**Acción** 2 **Ini** +1 **Agu** 11(3) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +2** **RES 0** **REF +1** **VOL 0** **MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bate Baseball | +1 | 40+1 | 35 | 7L2+1 | At, Em, Pe, F+ |
| Hacha 2M | +1 | 40+1 | 35 | 8L2+1 | Ca, At, He, Pe, F+ |

**Poderes:** Fuerza Akuma 2.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 70.
**Habilidades:** Pr. de Fuerza 40, Des. Físico 30, Intimidar 40, Percepción 40.
**Notas:** Un miembro de una banda infectada por un demonio, simple carne de cañón para tareas sencillas.

**Guardia**

FUE: 1 RES: 1 REF: 2 VOL: 1 MEN: 2 POT: 1 Pozo 2/2

**Poder:** 20 **PG** 6 **Reg** - **PF** 3
**Acción** 2(+1) **Ini** +2 **Agu** 10(7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE 0** **RES 0** **REF +2** **VOL 0** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pistola Media | +1d+2 | 60+1 | 55+2 | 2L2+1 | He+, Pr, R, Dsp+ |
| Artes Marciales | +2 | 60+1 | 55+2 | 2L2+1 | Ci, De, He+ |

**Poderes:** Agilidad Akuma 1, Sentidos Akuma (vista) 1.
**Estilo/Maestría:** Equilibrio 100.
**Habilidades:** Atletismo 50, Des. Físico 30, Percepción 60, Seguridad 40.
**Notas:** Un guardia entrenado, posiblemente un soldado o mercenario, infectado por un Akuma para servir como centinela.

**Sirviente**

FUE: 1 RES: 1 REF: 1 VOL: 2 MEN: 2 POT: 1 Pozo 1/1

**Poder:** 30 **PG** 5 **Reg** - **PF** 4
**Acción** 2 **Ini** +1 **Agu** - (3) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE 0** **RES 0** **REF +1** **VOL 0** **MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pistola Pesada | +1d+1 | 20 | 25 | 2L2 | He, Pr, R, Ap+ |

**Poderes:** Empatía 2.
**Estilo/Maestría:** Defensivo 40.
**Habilidades:** Percepción 50, Encanto 50, Convencer 50, 2 Conocimientos 50.
**Especial:** Tres habilidades a 80 y una con +1D especialización personal.
**Notas:** Un criado infectado por un Akuma para encargarse de tareas mundanas, incluso mantener bajo control a otros humanos.

#### *Contratista*

El Contratista es un humano que ha hecho un pacto con un tipo de Akuma llamado Benefactor, capaz de utilizar un poder llamado Contrato. Este poder otorga al humano uno o más Dones, que son alimentados mediante la adquisición de almas, que el Contratista debe recolectar. En la mayor parte de las ocasiones tiene que ver con alguna obsesión del humano que firma el Contrato, que es lo que habrá atraído la atención del demonio (por ejemplo, el curioso contratista Slink recibe la capacidad de obtener respuestas a cualquier pregunta). El Contrato especifica que en el momento de su muerte, el alma del humano será absorbida por el Benefactor, siendo rubricado mediante la aparición de una marca en algún lugar de su cuerpo. Además, una parte de las almas que el Contratista consuma, son enviadas a través de la marca al demonio Benefactor. Es común que los Contratistas estén versados en artes ocultas, lo que incluye Kidou o Madou. Los Contratistas siguen siendo básicamente humanos, por lo que los Kekkai reducen su FUE a 0 a la hora de afectarlos.

Los Dones de los Contratistas son especificados por el DJ y poseen los límites que este decida imponerles, aunque un Don muy poderoso requerirá que el Contratista haya aumentado su POT absorbiendo gran cantidad de almas. De esta forma, es posible encontrar Contratistas que superen con creces el Nivel 1 de Entidad.

***Fuente de Poder:*** Almas. Son adquiridas asesinando personas y tocando su cuerpo en el momento de su muerte, mediante un objeto o efectuando un ritual específico.

***Debilidades:*** Los contratistas carecen de debilidades, considerándose humanos con capacidades sobrenaturales. Esto implica que ignoran los Kekkai.

***Reglas de Creación:*** *Características* 7+POT. *POT* 1+. Por cada POTx100 almas devoradas, la POT del Contratista se eleva en 1, aumentando su Poder Akuma en +10 y pudiendo recibir nuevos poderes si el demonio lo desea. Es posible para un Contratista

adquirir una Especialización simple para utilizar con aquellas habilidades que tienen que ver con su poder.

**JOSEPH RENFIELD, Contratista**
FUE: 1 RES: 1 REF: 1 VOL: 2 MEN: 3 POT: 1 Pozo 4/3
**Poder:** 38 **PG** 16 **Reg** - **PF** 5 **DP** 67
**Acción** 4 (+2) **Ini** +6 **Agu** 10(5) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 1D+2 RES +3 REF 1D+3 VOL +3 MEN 1D+5**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Escopeta* | +6 | 170 | 135 | 4L4 | He+, Pr+, Ap++, Op |
| Rifle de Precisión** | +6 | 170 | 135 | 4L3 | He+, Dr, Ap++, Op |

* A más de 10 metros 3L3. ** +1D At.
**Poderes:** Contrato (*Rejuvenecimiento:* el Contratista rejuvenece un año por cada alma sacrificada. Puede usar su Poder Akuma para recuperarse de las heridas, regenerando 1PG por punto de Poder Akuma. Además, tras haber sobrepasado el siglo de existencia, su MEN aumenta en +1).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 250. (Armas de Fuego*)
***(Posición de Combate)*** Puede defenderse contra ataques a distancia sin penalizador de tipo alguno siempre que disponga de una cobertura. Esto anula cualquier bono a la defensa que proporcione la cobertura.
***(Posición de Combate)*** +2 al efecto del Ataque por Acción. Límite 3Acc.
***(1 Acción)*** Si el disparo es por sorpresa, incrementa el bono hasta +10 al Efecto de la tirada de Ataque y resta 2 del Aguante de la víctima.
**(2PF)** Si logra herir a su oponente, todos sus dados de daño se consideran el máximo posible sin necesidad de tirada, pero sin ignorar su Aguante.
**Habilidades:** Conducir 60, Sigilo 100 (Emboscar+10), Des. Físico 60, Vigor 40, Res. Física 50, Des. Sobrenatural 40, Frialdad 100, Fue. de Voluntad 90, Percepción 150, Encanto 120, Convencer 120, Ocultismo 70.
**Especial:** Recarga Rápida. Defensa Desesperada. Mejora Defensiva 4.
**Notas:** Este Contratista era un anciano cuyo final estaba próximo. Tras pactar con un Akuma Benefactor recibió la capacidad de rejuvenecer un año por cada humano que asesinase. Actualmente, su edad aparente es de treinta y dos años, aunque la real sea de 119, lo que explica sus altas habilidades. Recientemente ha empezado a interesarse en el Madou, de ahí su puntuación en Ocultismo. Muy pronto llegará a las 100 almas, momento en el que espera recibir nuevos dones de su mentor. Si no lo detienen antes, podría llegar a convertirse en una verdadera amenaza.

### *Hengeyokai*

Los Hengeyokai son una clase especial de Akuma, compuesta de los más limitados de su raza. Su intelecto es escaso por lo que prefieren encarnarse en animales, transformándolos en temibles horrores depredadores.

Muchos son incapaces de mantener la forma originaria de su anfitrión, usando su forma Akuma permanentemente. Los que poseen más disciplina son capaces de pasar desapercibidos, aunque requieren supervisión continua, ya que carecen de un gran autocontrol y sus apetitos pueden llegar a descontrolarlos. Al tratarse de Akuma auténticos poseen el poder Comunicación de forma automática.

Existen tantas clases de Hengeyokai como animales y, dentro de estos, diferentes demonios poseerán diferentes poderes y habilidades, dependiendo de si han sido entrenados y del tiempo que llevan encarnados en su forma animal.

Lo más común es encontrarlos como guardianes, mascostas o guardaespaldas de otros Akuma más poderosos.

***Fuente de Poder:*** Carne.

***Debilidades:*** Barreras, Aire, Fuego, Agua, Tierra, Plata, Sal, Sobrenatural.

***Reglas de Creación:*** *Características* 10.

*POT* 1-4. *Poderes:* Pueden elegir entre *Agilidad Akuma, Arma Natural, Armadura Natural, Aumentar Tamaño, Cola/Miembro Extra, Fuerza Akuma, Infección, Movimiento Instantáneo, Multiforme* (limitado a *Metamorfo*, permitiéndole tomar forma humana si posee masa suficiente), *Organismo Akuma, Resistencia Akuma, Regeneración Akuma, Sentidos Akuma y Veneno de Almas*.

El demonio poseerá la forma de desplazamiento de su anfitrión (vuelo en caso de aves, acuático en el caso de peces, etc.) además de cualquier tipo de percepción o capacidad especial del animal (olfato, oído, capacidad de adherirse a las paredes...).

**Hengeyokai Perro**
FUE: 3 RES: 2 REF: 2 VOL: 1 MEN: 2 POT: 2 Pozo 3/2
**Poder:** 20 **PG** 15 **Reg** - **PF** 7 **DP** 16
**Acción** 3(+1) **Ini** +4 **Agu** 10(7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +2 RES +1 REF +2 VOL 0 MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras y Dientes* | +4 | 60 | 50+1 | 4L3 | Ci, He+, Do, F+ |
| Tentáculos** | +1d+4 | 60 | 50+1 | 3L2 | Dr, Ci, Do, Pr |
| Cola Armada* | +4 | 60 | 50+1 | 5L3 | Ci, He+, At, F+ |

* Perforante (F) -3
** Alcance 10 metros.
**Debilidades:** Barreras (M).
**Poderes:** Arma Natural 2 (fauces/garras, Inc.Daño 1, Perforante F-3), Miembro Extra 2 (Tentáculo/M.Armado), Agilidad Akuma 1.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 100.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 60, Sigilo 40, Res. Física 50, Vigor 40, Intimidar 50, Percepción 60.
**Notas:** El Hengeyokai perro tiene el aspecto de un enorme perro sin pelo, con un solo ojo y el cuerpo formado por músculos y venas pulsantes. Posee unas garras y fauces de aspecto temible, así como una cola armada con multitud de espinas. Por si fuera poco, es capaz de proyectar una serie de tentáculos que salen de su lengua hasta una distancia de 10 metros, ya sea para herir o apresar a sus oponentes. Puede tomar su forma animal, aunque para usar sus poderes debe tomar su forma demoníaca.



*Ilustrado por © Sachsen*

### *Clase 2*

Las entidades Akuma de clase 2 son conocidas como los Recolectores, un tipo de demonio menor bastante frecuente cuya existencia se oculta tras los mitos de los humanos. Aunque han estado activos a lo largo de toda la historia de la Humanidad, actualmente están incrementando su actividad gracias a la tapadera que les otorgan las leyendas urbanas. ¿Quién no conoce mitos como los vampiros, los hombres lobo y cualquier otra criatura inmortalizada tanto en el cine como en la literatura? Nadie cree en su existencia, pero existe una serie de movimientos y parafernalias como tribus urbanas que son víctimas fáciles de estos mitos sobrenaturales. Los Recolectores absorben toda la energía que pueden, consumiendo una parte y acumulando el resto hasta la llegada del Recaudador, una clase especial de Contratista. A continuación se describen una serie de Recolectores típicos. No obstante, hay que tener en cuenta que existen
muchas más clases de estas criaturas, pues su número es tan grande como la imaginación colectiva de la Humanidad. Detrás de cada mito, de cada leyenda urbana, de cada desaparición misteriosa puede esconderse una de estas criaturas

***Fuente de Poder:*** Varía con cada tipo.
***Debilidades:*** Varían con cada tipo.
***Reglas de Creación:*** *Características* 11. *POT* 3-6. *Poderes:* Los apropiados para el Recolector. Las especializaciones de poder cuestan 1 punto de POT. *Habilidades:* Según su ámbito de acción.

### *Actor*

Los actores son los Recolectores más versátiles ya que toman el modus operandi de monstruos más mundanos, como asesinos en serie, creando horror y expectación tras cada uno de sus ataques. El nombre que se les da es debido a la necesidad que tienen de reconocimiento, ya que son capaces de convertir los últimos momentos de sus víctimas en auténticas películas de terror, para así saborear su pánico antes de ejecutarlas. Los actores suelen efectuar unos pocos ataques antes de desaparecer y trasladarse a otra localidad o elegir un nuevo personaje que interpretar.

FUE: 2 RES: 1 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 2 Pozo 3/2
**Poder:** 35 **PG** 10 **Reg** - **PF** 5 **DP** 16
**Acción** 4 (+1) **Ini** +1d+6 **Agu** 10(5) **Arm: F** 6 **B** 6 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +3 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Cuchillo | +1d+4 | 60 | 50+2 | 2L3 | Ci, R, Ma, He+ |

**Fuente de Poder:** Almas **Debilidades:** Plata (M).
**Poderes:** Alterar Percepciones 2, Multiforme 2, Agilidad Akuma 2.
**Estilo/Maestría:** Rápido 100. (Primer Golpe 2)
**Habilidades:** Atletismo 50, Conducir 40, Criminal 40, Sigilo 75, Disfraz 120, Encanto 70, Intimidar 60, Percepción 60.
**Notas:** Este ejemplo es un actor especializado en la leyenda de Jack el Destripador o cualquier asesino en serie que use armas blancas.

### *Espantapájaros*

Llamamos espantapájaros a objetos poseídos por la semilla de un Akuma. El mito más aterrador es el espantapájaros viviente, pero puede tratarse de otros objetos parecidos como muñecas o peluches. Estas criaturas son muy peligrosas, ya que a menudo se ocultan bajo un aspecto inocente y, cuando atacan, es tarde para escapar.

FUE: 4 RES: 1 REF: 4 VOL: 1 MEN: 1 POT: 3 Pozo 4/2
**Poder:** 15 **PG** 10 **Reg** - **PF** 6 **DP** 20
**Acción** 5 (+1) **Ini** +8 **Agu** 9(11) **Arm: F** 6 **B** 8 **E** 0
**PR: FUE 0 RES +2 REF +7 VOL 0 MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Guadaña | +11 | 80 | 60+4 | 5L4 | Ci+, Ca, He+, Ma |

**Fuente de Poder:** Terror. **Debilidades:** Fuego (M).
**Poderes:** Agilidad Akuma 4, Empatía Animal 2, Radar 1.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 120.
**Habilidades:** Atletismo 90, Sigilo 70, Res.Física 60, Intimidar 50, Percepción 40.
**Efecto:** ***(1 Acción)*** El Parámetro Circular no reduce el Daño y suma +2 a la PR de Hemorragia. Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.
**Especial:** Defensa Desesperada. Cortar Explosión. Mejora Defensiva 3.
El espantapájaros no se cura y debe de ser reparado, aunque es inmune a Hemorragia, Aturdimiento y Dolor. Al estar formado de tela y paja es más resistente a los daños físicos y balísticos. Dado que carece de ojos, percibe las cosas mediante su poder de Radar.
**Notas:** Este ejemplo es el clásico espantapájaros de tela relleno de paja, armado con una terrorífica guadaña medio oxidada. Suele usar su poder de Empatía Animal sobre los cuervos en las inmediaciones, usándolos tanto para vigilar como para aterrorizar a sus víctimas, a las que asesina en la oscuridad de la noche. Su velocidad y agilidad, sumadas a su capacidad para contorsionar su cuerpo carente de articulaciones, lo convierten en una criatura letal en combate, casi imposible de acertar y capaz de hostigar a sus víctimas para alimentarse de su miedo.

### *Desenterrados*

Los Desenterrados son cadáveres vueltos a la vida por un huésped Akuma, que asesinan a sus víctimas para extender su triste existencia, usando sus órganos para sustituir aquellos que han dejado de ser funcionales, ya que siguen descomponiéndose. Su aspecto suele ser terrorífico, lo que hace que sean de hábitos nocturnos o prefieran mantenerse en zonas oscuras, poseen una fuerza sobrehumana, amén de ser muy resistentes y extremadamente difíciles de matar.

Después de todo, ¿cómo matar lo que ya está muerto?

FUE: 4 RES: 4 REF: 2 VOL: 1 MEN: 2 POT: 3 Pozo 3/3
**Poder:** 20 **PG** 28 **Reg** - **PF** 9 **DP** 16
**Acción** 2 (+1) **Ini** +3 **Agu** 8(16) **Arm: F** 6 **B** 6 **E** 3
**PR: FUE +5 RES +1d+5 REF +1 VOL - MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Boxeo | +3 | 65+1 | 50 | 6L3+1 | At+, De, Em, R, F+ |

**Fuente de Poder:** Carne. **Debilidades:** Fuego (M), Madera.
**Poderes:** Fuerza Akuma* 2, Resistencia Akuma 2, Armadura Natural 2.
**Estilo/Maestría:** Potente 100.
***(Posición de Combate)*** +2 a la dificultad de PR de Aturdimiento siempre que uses Fuerte en tus ataques, +5 total de daño.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 120, Des. Físico 90, Vigor 90, Res. Física 90, Intimidar 40, Percepción 40.
**Notas:** Este ejemplo es el cadáver de un gigantesco gángster llamado Bud que fue asesinado a golpes en un callejón. El cuerpo ha sido profanado por un Recaudador que ha introducido en su interior un Akuma, que está acabando con los asesinos uno a uno, devorando sus almas en el proceso y dejando tras él un reguero de cuerpos triturados. Cuando acabe, empezará a atacar indiscriminadamente a todo humano que tenga la mala suerte de toparse en su camino.

### *Dopplegänger*

El Dopplegänger es un cambiaformas cuya habilidad especial es tomar el aspecto de sus víctimas y, a través de ellas, ir atrapando a otras. Su mayor poder es consumir los recuerdos emocionales de aquellos a los que devora, obteniendo un conocimiento innato de sus seres queridos, que se convertirán indudablemente en sus siguientes víctimas.

FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 2 POT: 3 Pozo 2/3
**Poder:** 30 **PG** 15 **Reg** - **PF** 6 **DP** 18
**Acción** 3 (+1) **Ini** +6 **Agu** 10(7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +1 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Savate* | +7 | 60+1 | 55+1 | 2L3+1 | At+, Ci, De, R+ |
| Pistola Media | +1d+7 | 60+1 | 55+1 | 2L2+1 | He, Pr, R+ |

* Si saca armas de hueso añade +1L0. Puede usar Carnicería.
**Fuente de Poder:** Carne. **Debilidades:** Plata (M), Metal.
**Poderes:** Multiforme 2, Carnicería 3, Necroscopia 1, Adaptación 2.
**Estilo/Maestría:** Equilibrio 100.
***(Posición de Combate)*** Esta Posición proporciona +5 contra Derribo. Además suma +1 al total de Daño por cada Parámetro Combo.
**Habilidades:** Disfraz 60, Convencer 60, Encanto 60, Percepción 60.
**Notas:** Aunque los Dopplegänger no parezcan unos enemigos muy peligrosos, su capacidad Multiforme les permite modificar sus características haciéndolos muy versátiles, así como adquirir una gran resistencia contra daños físicos y balísticos. Estos cambiaformas prefieren atacar por sorpresa siempre que les sea posible y, de verse acorralados, revelarán la habilidad más terrorífica de su arsenal, la Carnicería, utilizando su propia carne, hueso y músculos para destrozar los cuerpos de sus adversarios. Una vez devoran una víctima, suelen tomar su aspecto pudiendo acceder a sus habilidades mediante Necroscopia.

### *Habitante del Espejo*

Este mito es bastante moderno. Se trata de una criatura que habita al otro lado de los espejos o incluso en aparatos de televisión, que bajo ciertas reglas cruza a nuestro mundo en busca de víctimas. Los ritos para su aparición puede ser repetir un nombre una serie de veces, visionar una cinta de vídeo o cualquier otra cosa parecida. Realmente es un Akuma inmaterial e invisible que se hace pasar por un espíritu para aterrorizar a sus víctimas y devorar su alma.

FUE: 1(0) RES: 1 REF: 3 VOL: 3 MEN: 3 POT: 2 Pozo 2/2
**Poder:** 45 **PG** 10 **Reg** - **PF** 5 **DP** 11
**Acción** 3 (+0) **Ini** +4 **Agu** - (5) **Arm: F** 6 **B** 6 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +1 VOL +2 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Toque* | +4 | 30 | 35 | 1L1* | At |

* En caso de estar Inmaterial el daño y las Armaduras son 0. En ambos casos añade un Drenaje de 5 puntos de Poder.
**Fuente de Poder:** Terror. **Debilidades:** Barreras (M), Sal.
**Poderes:** Invisibilidad, Forma Inmaterial 3, Drenar Esencia Vital* 3.
**Habilidades:** Sigilo 60, Fuerza de Voluntad 60, Intimidar 75, Percepción 70.
**Estilo/Maestría:** Defensivo 60.
**Notas:** Este ejemplo es el "fantasma" de una chica que murió ahogada en una bañera. Desde entonces, habita en los desagües, asesinando a chicas

jóvenes a las que sorprende mientras se bañan, haciéndose material y aterrorizándolas antes de devorar sus almas. Su aspecto es el de una chica morena con el cabello mojado que le cubre la cara y la piel muy pálida.

### *Íncubo/Súcubo*

Los íncubos y las súcubos son vampiros emocionales, hombres y mujeres extremadamente atractivos, con el Don de la seducción, y que extraen la esencia vital de sus víctimas a través del contacto sexual. En una sociedad tan superficial como la nuestra, su éxito está asegurado. Aunque no suelen ser buenos combatientes, sus poderes de control les permiten disponer de su propio ejército personal.

FUE: 1 RES: 1 REF: 1 VOL: 4 MEN: 4 POT: 3 Pozo 1/1
**Poder:** 60 **PG** 15 **Reg** - **PF** 6
**Acción** 2 **Ini** +3 **Agu** - (3) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +1 VOL +3 MEN +3**
**Combate:** Carece.
**Fuente de Poder:** Emociones. **Debilidades:** Barreras, Metal de Almas.
**Poderes:** Drenar Esencia Vital 2, Voz Angelical* 2 (Influencia 175), Vuelo 2.
**Habilidades:** Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 90, Convencer 80, Encanto 120 (Seducción+30), Liderazgo 100, Percepción 100.
**Notas:** Este ejemplo es una hermosa súcubo que utiliza sus considerables encantos para recolectar energías vitales en los locales más exclusivos de la ciudad, ejerciendo su influencia sobre los ricos y poderosos. Sus habilidades combativas son nulas, pues dispone de un ejército de posibles esbirros, desde policías a los criminales de los bajos fondos, cualquiera que cae bajo su influjo es susceptible de convertirse en su ejecutor personal.



### *Necrosombra*

También conocidas como Parcas, estas criaturas son asquerosos carroñeros que rondan en busca de moribundos a los que arrebatar el alma antes de tiempo. En muchos hospitales se habla del ángel de la muerte, una sombra que viene a llevarse a los que fallecen.

FUE: 1 RES: 2 REF: 1 VOL: 3 MEN: 4 POT: 3 Pozo 3/3
**Poder:** 59 **PG** 15 **Reg** - **PF** 5 **DP** 18
**Acción** 2 (+1) **Ini** 1d+3 **Agu** - (5) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +1 VOL +2 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arrojar Objetos | 1d+3 | 55 | 55 | 2L2 | At+, R |
| Empujón | 1d+3 | 55 | 55 | 4L2 | Em++, Dsc |
| Presa Fantasmal | 1d+3 | 55 | 55 | 0* | Pr+ |

* Retiene al oponente contra una pared con FUE 2 (4 si usa 1PF). Tras eso usa Drenar Esencia Vital hasta matarlo.
**Fuente de Poder:** Almas. **Debilidades:** Madera (M), Barreras.
**Poderes:** Invisibilidad 1, Hombre Misterioso 1, Mente Sobre Materia* 4, Drenar Esencia Vital 2.
**Estilo/Maestría:** Rápido 100.
**Habilidades:** Sigilo 40, Des. Sobrenatural 30, Frialdad 70, Fuerza de Voluntad 60, Percepción 80.
**Notas:** Este ejemplo es un misterioso enfermero del hospital Metropolitan de Nueva York. Visita a los enfermos por las noches, cuando se encuentran solos, pero nadie recuerda su nombre ni su aspecto. Mediante el uso de su poder acaba con aquellos pacientes que considera "maduros" para la recogida, o sea, los que están lo suficientemente graves para provocarles un fallo respiratorio o cardíaco fatal. Dado que conoce el hospital como la palma de su mano, su poder de Invisibilidad le permite no ser grabado por las cámaras, con lo que es poco menos que una leyenda entre los enfermos y el personal. Los primeros no hablan demasiado sobre él, pero los segundos están empezando a hablar demasiado. Pronto tendrá que hacer algo al respecto.

### *Perro Negro*

Los perros del infierno son augures de la desgracia, cuya visión anuncia una muerte próxima. Se dice que cuando miran a alguien con sus ojos rojos que refulgen en la oscuridad como ascuas ardientes están anunciando su muerte en los próximos días. Hay muchas leyendas acerca de ellos: unas dicen que sus víctimas sufren accidentes, muertes misteriosas o terminan suicidándose; otras que son los encargados de acabar con aquellos que han visto a un demonio o que les han traicionado.

FUE: 2 RES: 2 REF: 4 VOL: 1 MEN: 2 POT: 5 Pozo 4/3
**Poder:** 20 **PG** 16 **Reg** - **PF** 6 **DP** 16
**Acción** 3 (+1) **Ini** +5 **Agu** 10 (8) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +1 RES +1 REF +2 VOL +2 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras y Dientes | +5 | 70+2 | 50 | 5L3 | Ca, He+, Do+ |

* Agravante Menor.
**Fuente de Poder:** Terror. **Debilidades:** Luz Solar (M), Madera.
**Poderes:** Arma Natural* 4 (Inc. Daño 2, Inc. Ataque 1, Agravante 1), Retorcer la Realidad 1, Rugido de Batalla 1, Sentidos Akuma 1.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 100
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 30, Atletismo 70, Sigilo 80, Des. Físico 30, Vigor 40, Res. Física 40, Intimidar 75, Percepción 60 (+30 Olfato).
**Notas:** Este ejemplo es el clásico Perro Negro; su aspecto es una sombra de aspecto vagamente canino con los ojos de color carmesí y cuyos brillantes colmillos son una promesa de muerte horrible. Una vez captan el olor de una víctima, jamás pierden su rastro, persiguiéndola y saboreando su terror hasta que esta se suicida o cae en sus fauces.

### *Los Liberados*

Dentro de los Recolectores hay dos facciones que han dejado de ser Akuma, aunque siguen siendo demonios y continúan acechando a la Humanidad. Hablamos de los Vampiros y de los Hombres Lobo, los Recolectores más antiguos de la historia de los hombres. Los Akuma cometieron el error de proporcionarles la capacidad de Infectar a otros humanos según aumentaban su poder, de una forma parecida a la de los Akuma. Sin embargo, al transmitir su "maldición" a otros humanos, generación tras generación algo cambió en ellos. Se volvieron más humanos, desarrollando una conciencia de grupo, aunque su herencia Akuma les obligaba a obedecer a los Recolectores que habían creado su linaje. Con la llegada de la época de la Inquisición y la invasión del Vaticano por parte de los demonios, un grupo de Vampiros adeptos en las artes oscuras tuvieron acceso a las vastas bibliotecas del Vaticano. Allí encontraron volúmenes prohibidos y saberes arcanos de todo tipo.

Mediante el conocimiento aprendido y haciendo uso de todos sus recursos, el grupo vampírico creó un poderoso ritual con el que lograron lo imposible: destruir las cadenas entre sus amos Akuma y todos los hasta entonces Recolectores Vampiro. Este ritual es conocido entre los Vampiros como Draconis Liberatio, en honor a la Secta Dracul, artífice del mismo. El Draconis permanece activo en la actualidad afectando a todos los Vampiros y Hombres Lobo de Europa.

Los Akuma contraatacaron enviando tras ellos a los Hombres Lobo, tan numerosos como los Vampiros y unos cazadores inigualables. Lo que menos esperaban fue la forma de defenderse de los rebeldes: hicieron prisioneros a cierta cantidad de sus lupinos perseguidores y usaron el Draconis Liberatio para liberarlos a su

Ilustrado por © Victoria Dickinson

vez. Esto desencadenó en un pacto tácito: los Akuma dejarían en paz a ambas facciones y a cambio se abstendrían de utilizar el Draconis en el futuro.

Hasta el momento la tregua se mantiene.

### *Hombre Lobo*

Los Hombres Lobo o Licaontes, como ellos se apodan, son uno de los mitos más antiguos de la humanidad. Se trata de seres humanos mordidos por una de estas criaturas que, bajo la luz de la luna llena, se transforman en monstruos salvajes ávidos de carne humana. Si no matan en estas noches, su transformación será permanente. Como de costumbre, las leyendas son una vulgar patraña.

Los Licaontes son demonios de gran fuerza, excelentes cazadores que acosan a sus víctimas en grupo, ya que son seres gregarios. Al contrario de lo que cabría esperar, su comportamiento general es civilizado, centrando su conducta en un amplio concepto del honor (lealtad entre ellos y honrar los compromisos) y de la manada. Los Licaontes trabajan unidos estrechamente, lo cual les permite prosperar. Es muy común que sus líderes (a los que llaman *Alfas*) dispongan de una buena posición social y que se reúnan rápidamente si se presenta una amenaza para la manada de una zona. Aunque son astutos y pacientes, tienden a solucionar los problemas de una forma tajante. Todos ellos adquieren el poder Infección al cumplir la treintena. Su esperanza de vida es el doble de la humana debido a un efecto secundario del Draconis (si, un efecto calculado por los Vampiros).

FUE: 4 RES: 2 REF: 3 VOL: 1 MEN: 2 POT: 3 Pozo 3/3
**Poder:** 20 **PG** 16 **Reg** 5 **PF** 9 **DP 16**
**Acción** 4 (+1) **Ini** +5 **Agu** 9 (11) **Arm: F** 1 **B** 1 **E** 1
**PR: FUE +2 RES +3 REF +3 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras y Dientes | +5 | 65 | 50+2 | 7L3 | Ca, He+, Do+ |

**Fuente de Poder:** Carne. **Debilidades:** Plata (M), Metal de Almas.
**Poderes:** Agilidad Akuma 2, Arma Natural 2 (Inc. Daño 1, Perf.-3), Aumentar Tamaño 1, Resistencia Akuma* 1, Regeneración Akuma 2, Sentidos Akuma 1.
**Estilo/Maestría:** Potente 100.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 70, Atletismo 70, Criminal 60, Sigilo 70, Des. Físico 30, Res. Física 60, Vigor 60, Percepción 60.
**Especial:** Agresividad (+5PDA en Combate a la Ofensiva).
**Notas:** Este ejemplo es un Licaonte joven, entrenado para ocuparse de las amenazas a la manada... permanentemente.

### *Vampiro*

Los más famosos seres de "ficción", estas criaturas reinan en la noche y son adoradas por los jóvenes, gracias al halo romántico que diferentes autoras han sabido desarrollar alrededor del mito. Esto hace que los vampiros sean los Recolectores que más fácilmente pueden encontrarse y los de mayor éxito. No son pocos los que estarían dispuestos a sacrificar su humanidad por unirse a sus filas. No son pocos los que terminan descubriendo su error demasiado tarde, perdiendo su identidad y su alma en el proceso.

De carácter jerárquico, los vampiros viven en nidos para protegerse mejor, siendo los más ancianos los que dominan el grupo. Muchos de ellos gozan de un estatus elevado, aprovechando sus habilidades sobrenaturales para hacer fortuna. En las ciudades más grandes, los vampiros suelen pertenecer a una secta, disponiendo de siervos humanos. Las sectas más poderosas son los Dracul, los Bathor, los Vurdalak y los Roman, cuyos tentáculos se extienden de forma subrepticia por todo el mundo. Aunque son de carácter territorial, mantienen un cierto equilibrio de poder entre sí. Los vampiros adquieren el poder Infección a los 50 años de edad y se les considera inmortales. Durante los últimos años del milenio, una nueva secta surgió atrayendo a algunos de los jóvenes más rebeldes a sus filas, causando las iras de sus mayores. Se hacen llamar los Daimonitas.

FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 3 MEN: 2 POT: 3 Pozo 2/3
**Poder:** 49 **PG** 17 **Reg** 4 **PF** 7 **DP** 18
**Acción** 3 (+1) **Ini** 1d+6 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +2 RES 0 REF +4 VOL +2 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras* | +1d+6 | 60+1 | 55+2 | 4L3 | Ca, He+, Do+ |

* Agravante Menor.
**Fuente de Poder:** Sangre **Debilidades:** Luz Solar (M), Fuego.
**Poderes:** Arma Natural 2 (Inc.Daño 1, Agravante 1), Agilidad Akuma* 2, Fuerza Akuma 1, Empatía Animal 1, Empatía 1, Regeneración Akuma 1.
**Estilo/Maestría:** Rápido 100.
***(1 Acción)*** +2 a la dificultad de las PR de Desmembrar y Agravante.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 60, Atletismo 75, Sigilo 60, Conducir 50, Des. Físico 60, Des. Sobrenatural 30, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 70, Convencer 50, Encanto 50, Percepción 60.
**Notas:** Este ejemplo es un vampiro típico, capaz de controlar a los humanos y los animales. Otros son capaces de transformarse en lobos o murciélagos monstruosos (adquiriendo el poder Multiforme/Metamorfo). Los más poderosos pueden controlar la sangre o las sombras, crear esclavos de sangre o convertirse en neblinas inmateriales. Debido a sus debilidades, normalmente actúan de noche. Los mitos acerca de la decapitación probablemente tienen origen en su capacidad regenerativa.

Tanto los Licaontes como los Vampiros no se consideran a sí mismos como demonios. Es seguro que en muchas ocasiones serán unos oponentes encarnizados, pero no están dispuestos a colaborar en la apertura de la Puerta. Son monstruos, pero no suicidas.

### *Clase 3*

Las entidades de clase 3 son los Akuma, demonios que han devorado el alma de un humano y han tomado su lugar. Su POT depende de varios factores: el demonio del que procede la semilla, el tiempo que lleva en nuestro mundo y la cantidad de almas que ha devorado. Existen seis clases de Akuma, todas ellas descritas en el *Capítulo I*, por lo que no reiteraremos lo ya explicado. Estos demonios suelen trabajar en grupos liderados por otro demonio más poderoso, a no ser que se trate de Descastados, Akuma servidores sin iniciativa propia que han quedado relegados de su grupo y que, al no ser capaces de formar uno nuevo, viven entre los humanos, alienándose de los demás miembros de su especie y dedicándose solo a sus propias necesidades. Todos ellos reciben automáticamente los poderes *Forma Final*, *Aura de Desesperación y Comunicación.* Pueden poseer Evoluciones Akuma y Poderes Innatos a discreción del DJ.

***Fuente de Poder:*** Varía con cada tipo.
***Debilidades:*** Varían con cada tipo.
***Reglas de Creación:*** *Características* 13. *POT* 4-10. *Poderes:* Según el tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

### *Clase 4*

Las entidades Akuma de clase 4 son criaturas de un poder elevado, capaces de enfrentarse en solitario a una célula de Operativos experimentados y de causar situaciones problemáticas que pueden poner al mundo al borde del abismo. A la hora de definir qué poderes poseerán como mayores, tendrán dos afinidades (por ejemplo, Bakemono y Yoma) pudiendo elegir entre cualquier poder de ambas. Todos ellos reciben automáticamente los poderes *Forma Final y*, con la excepción del Freak, *Aura de Desesperación y Comunicación.*

### *Benefactor*

Los Benefactores son aquellos Akuma que se dedican a corromper a los humanos para convertirlos en sus aliados mediante pactos demoníacos. Cuando los humanos que han firmado un Contrato fallecen, sus almas y todas las que contienen sus cuerpos son proyectadas a través de la marca del Contrato directamente hacia el Benefactor. Cada demonio posee una marca personal. Su *modus operandi* es bastante común: localizan a un humano que desee poder y le hacen su oferta. La naturaleza humana hace el resto.

Los Benefactores son seres astutos y reflexivos que evitan los enfrentamientos directos siempre que pueden. En el caso de verse perseguidos, dotarán de poderes a un grupo de humanos para usarlos como guardaespaldas, carne de cañón o cortina de humo. Si se ven acorralados, combatirán usando todas sus capacidades sobrenaturales, intentando elegir el momento y el lugar. Si poseen suficientes almas, abrirán un pequeño pórtico para procurarse refuerzos.

Sus poderes vienen directamente de un Mazoku (más comúnmente Iblis o Morpheus), pudiendo otorgar a un humano la capacidad de retorcer la realidad mediante su fuerza de voluntad. Por ello, los dones que pueden otorgar son de una variedad amplísima.

Los Benefactores no se establecen demasiado tiempo en un mismo lugar para no llamar innecesariamente la atención. Suelen trabajar de por libre; no obstante, su obligación es reunir energías para abrir la Puerta, por lo que no es raro que sirvan a Akuma más poderosos, insuflando las energías robadas en una Runenstein.

***Reglas de Creación:*** *Características* 14 con límite base de 5. Suman +5 a la base de PG. *POT* 8-15. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT. Todos ellos poseen el poder Contrato y muchos poseen Invocación para poder ser llamados por sus subordinados. Es común que posean amplios conocimientos de la sociedad humana, así como de Madou.

FUE: 2 RES: 2 REF: 2 VOL: 4 MEN: 6 POT: 10 Pozo 4/5
**Poder:** 150 **PG** 25 **Reg** - **PF** 10 **DP** 65
**Acción** 6 (+2) **Ini** 1d+9 **Agu** 10 (6) **Arm: F** 9 **B** 9 **E** 3
**PR: FUE** - **RES +2** **REF +1** **VOL +5** **MEN +5**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pistola T1 | 1d+10 | 140+2 | 130 | 6L3 | He+, Pr+, R, Ap++ |
| Arma Sobrenatural | 1d+9 | 105 | 110 | hechizos | |

**Fuente de Poder:** Almas. **Debilidades:** Tierra (S), Metal (M).
**Poderes:** Agilidad Akuma* 2, Armadura Natural* 3, Arma de Fuego Infernal* 5 (Cadencia 1, Encantada, Maldita), Aura de Desesperación, Comunicación, Contrato, Forma Final, Forma Dual, Empatía* 2, Invocación 4, Mente Akuma* 2.
**Estilo/Maestría:** Rápido (A. Fuego)220, (A. Sobrenatural 180).
**(*Posición de Combate*)** -20 al penalizador por movimiento del adversario.
**Efecto:(3PF)** Ignoras la armadura y el Aguante de tu adversario.
**Habilidades:** Des. Físico 150, Vigor 60, Res. Física 60, Des. Sobrenatural 200, Frialdad 150, F. de Voluntad 150, Encanto 150, Liderazgo 150, Percepción 100, Con. Ocultismo 200, Con. Tsukuyomi 200, Con. Madoshu 200.
**Especial:** Recarga Rápida. Reducción Ofensiva 5. Mejora Defensiva 5.
**Notas:** Geistheus es un Benefactor bastante peculiar. Su porte elegante se refuerza por su indudable atractivo físico, con una larga melena del color del ala de un cuervo y unos ojos de color plateado que suele mantener ocultos tras unas gafas oscuras de montura redonda. Su rostro, delicado y a la vez viril, atrae indiscriminadamente las miradas allí donde acuda. Siempre viste trajes de Armani en tonos grises con algún complemento colorido como una corbata o un pañuelo de color rojo o azul. Gusta de estar siempre en buena compañía de cualquiera de los dos sexos, según sus apetencias puntuales. Su símbolo son tres círculos entrelazados verticalmente, el superior y el inferior de menor tamaño que el central. Suele acudir a fiestas en ambientes de alta sociedad donde puede encontrar a gente avariciosa y con grandes aspiraciones a la que ofrecer sus servicios. Si se ve bajo ataque, suele emplear una cantidad variable de puntos de Poder Akuma para invocar aliados que se encarguen de sus enemigos mientras él desaparece de escena discretamente, si le es posible. La discreción es la mejor parte del valor. Aunque conoce todos los hechizos de Maestría 60 o inferior de Tsukuyomi y la mayor parte de los Comunes, rara vez emplea alguno, con excepción de los escudos sobrenaturales que usa para apoyar su Defensa.

### *Freak*

Cuando un Akuma infecta a un humano, normalmente termina devorando su alma y transformando el cuerpo en su encarnación demoníaca definitiva, conservando los recuerdos de su anfitrión. Eso es lo usual, pero no lo que ocurre siempre. En ciertas ocasiones, el demonio se encuentra con un obstáculo insuperable en la forma de una voluntad férrea, una mente terriblemente trastornada o un alma torturada. Es entonces cuando, en mitad de la transformación, la víctima se convierte en verdugo, destruyendo la consciencia del engendro y conservando su libre albedrío. Esto hace que la forma final que eclosiona sea mucho más potente, ya que el Akuma no ha sido sellado, sino lobotomizado metafísicamente, y que la transformación no ha terminado. A estos seres se les denomina Freaks.

Este nombre se lo han ganado por un hecho en particular: todos y cada uno de ellos están, por decirlo de una forma suave, locos de atar. La mayoría quedan trastornados tras la experiencia sufrida, el sentimiento de que un demonio ha intentado devorar su alma y que han tenido que hacer uso de sus más bajos instintos para sobrevivir. El resto simplemente ya eran unos lunáticos dementes antes de que un Akuma fijase su atención en ellos. Lo más habitual es que vagabundeen por el mundo, dando rienda suelta a sus obscenas pasiones utilizando para ello sus poderes sobrehumanos.

Esto hace que llamen la atención rápidamente y sean cazados, ya sea por la Agencia, la Ordo Exorcista o cualquiera de las facciones sobrenaturales a las que puedan atraer sus excesos. Solamente los más fuertes o astutos son capaces de escapar a la primera caza pero, a partir de ahí, su modus operandi cambia radicalmente al comprender que incluso ellos tienen que cuidarse de los depredadores. Esto los aboca indefectiblemente a un único camino: sobrevivir, hacerse más poderosos y actuar con cautela. ¿Cómo hacerlo? Devorando a otros Akuma, para aumentar su característica de Sello y desarrollar nuevos poderes.

Los Freak no suelen establecerse en un lugar mucho tiempo y, cuando lo hacen, son extremadamente territoriales. Nunca trabajan en grupo y los pocos intentos de la Agencia por utilizarlos han acabado con baños de sangre y la eliminación de la amenaza. Son demasiado inestables para trabajar en grupo e, incluso individualmente, son prácticamente imposibles de controlar.

***Reglas de Creación:*** *Características* 14 con límite base de 5. Suman +5 a la base de PG. *POT* 6-14. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pueden adquirir un poder mayor o dos menores por un punto de POT, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de 1 punto de POT. Al haberse librado del control del Akuma, pueden forzar el Sello a voluntad y hasta unos niveles que un jugador no podría ni soñar. Para reflejar esto, la puntuación de POT del Freak se considerará idéntica al Sello de un personaje jugador, alimentando sus poderes de la misma manera, sin la restricción de la forma final de los Akuma. Esto significa que puede utilizarlos de una forma flexible, incrementando o reduciendo sus niveles dentro de los límites de su POT total, adaptándolos a sus necesidades. Los niveles de poderes otorgados por las Debilidades, sin embargo, funcionan de otra manera, permitiéndoles pasar a su *Forma Final* y aumentando su POT en la cantidad de puntos de poderes que proporcionarían normalmente.Dicho de otra forma, un Freak con una Debilidad menor y una mayor gozaría de un +3 a su POT si pasa a su Forma Final. Como regla especial, cuando un Freak pasa a su Forma Final entra en estado de Ira. Por si esto fuera poco, pueden devorar a otros Akuma, añadiendo sus capacidades a su propio potencial. Dicho de otra forma, aunque se encuentran limitados por la clase de Akuma que los infectó, pueden adquirir los poderes mayores de sus víctimas, simplemente consumiendo su esencia vital. Hacer esto les proporciona una sensación tan vigorizante que muchos llegan a hacerse adictos a ella, obsesionándolos y volviéndolos imprudentes, aunque no por ello menos peligrosos.

FUE: 6 RES: 4 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 10(13) Pozo 4/4
**Poder:** 38 **PG** 34 **Reg** 8 **PF** 15 **DP** 40
**Acción** 3 (+1) **Ini** 3 **Agu** 9 (12) **Arm: F** 6 **B** 6 **E** 3
**PR: FUE +5** **RES +3** **REF +1** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pelea | +3 | 95+2 | 80 | 8L2+5 | Ka, At+, Em++, Apt |
| Columna* | +3 | 95+2 | 80 | 11L5+5 | At+, Em++, Pe, Apt |

* Elemental Tierra. Fuerza Akuma a 2. -1D Defensa.
**Fuente de Poder:** Almas. **Debilidades:** Madera, Plata (M).
**Poderes:** Fuerza Akuma* (Comúnmente la usa a 2), Regeneración Akuma* (Comúnmente la usa a 2), Arma Akuma* (Comúnmente la usa a 6: Inc. Daño 4, Elem. Tierra, Ligera), Armadura Natural (Comúnmente la usa a 2), Inamovilidad, Mov. Instantáneo (M), Rigor Mortis*, Rugido de Batalla, Forma Final.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 150.
**(1 Acción)** +6 al Daño causado en Pelea.
**(1PF)** Ignora las Armaduras artificiales. Convierte en Parcial las Sobrenaturales retirando -1L0 por punto de Armadura. Si no se poseen suficientes dados, la armadura es demasiado resistente. Si el oponente desactiva la armadura para recomponerla, deberá estar el siguiente asalto sin ella para hacerlo.

**Habilidades:** Proezas de Fuerza 150, Tortura 120, Des. Físico 120, Vigor 90, Res. Física 90, Des. Sobrenatural 40, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 60, Intimidar 50, Percepción 60.

**Notas:** Stanislav era un interno peligroso de un manicomio de la antigua Unión Soviética. Encerrado por gravísimos desórdenes mentales de tipo violento e irracional, se convirtió en el blanco de las crueldades de sus guardianes tras asesinar a uno de ellos. Cierta noche, un extraño irrumpió en su celda infectándolo con la semilla de un Akuma. Su psique, violenta y descontrolada, devoró el espíritu de la semilla demoníaca, convirtiéndola en parte de su ser. Esa noche todos y cada uno de los habitantes del asilo fueron desmembrados. Tras ello, Stanislav se largó de allí, vagando de sitio en sitio durante años, matando a cualquiera que creyera que se lo merecía (y esto incluye a cualquiera que le gritara o intentara impedir que hiciese lo que quisiese). Con el tiempo ha ido dominando sus poderes, lo que incluye la invocación de un Arma Akuma en la forma de una gigantesca columna de piedra que surge del suelo y que emplea como una cachiporra. Tras varios encuentros con el Departamento 13, se ha subido a un barco con destino a Amberes. Solo Dios sabe cuanta destrucción causará allí.

### *Recaudador*

Un Recaudador es una clase especial de Benefactor, con la capacidad de infectar a humanos convirtiéndolos en Akuma Recolectores, que le entregarán la energía de las almas que obtengan. Al contrario que los Benefactores comunes, los Recaudadores suelen ceñirse a una zona determinada, gobernando los destinos de sus Recolectores mediante normas de comportamiento y órdenes directas. En el caso de detectar la presencia de posibles adversarios, reunirán a sus huestes, utilizando su conocimiento de su territorio para dirigirlos como piezas de ajedrez o como una fuerza aniquiladora. Los líderes de los grandes grupos de Liberados como Vampiros y Hombres Lobo se crean de esta misma manera, aunque no se les considera Recaudadores como tal.

Aunque sus poderes son bastante inferiores a los de otros Akuma de Clase 4, nunca deben de ser subestimados, pues lo suplen con el apoyo de los Recolectores a los que crean y con los que pueden contar; la fuerza combinada de una bandada de espantapájaros, una manada de hombres lobo o de una banda de vampiros no es algo despreciable.

***Reglas de Creación:*** *Características* 14 con límite base 5. Suman +5 a la base de PG. *POT* 6-14. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Recolector que puedan crear, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT. Todos ellos poseen obligatoriamente el poder Infección Mayor a un nivel elevado, del que reciben gratuitamente 1 nivel por cada 5 de POT. Suelen asemejarse a una versión superpoderosa de los Akuma que crean. No en vano los recaudadores son sus "hijos".

FUE: 3 RES: 1 REF: 5 VOL: 3 MEN: 3 POT: 14 Pozo 4/4
**Poder:** 63 **PG** 17 **Reg** 6 **PF** 7 **DP** 60
**Acción** 6 (+2) **Ini** 2d+9 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +2 RES +1 REF +5 VOL +5 MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Savate | +2d+9 | 110 | 120+2 | 4L3 | At, Ci++, De, R, Di+ |
| Garras | +2d+9 | 110 | 120+2 | 7L3 | Ci++, De, R, He+, Di+ |

**Fuente de Poder:** Sangre **Debilidades:** Luz Solar (S), Fuego.
**Poderes:** Arma Natural 4 (Inc. Daño 3, Encantada), Agilidad Akuma* 2, Comunicación, Empatía 2, Empatía Animal 2, Esclavos de Sangre* 2, Regeneración Akuma 2, Infección Mayor* 3, Forma Final, Esclavizar 4.
**Estilo/Maestría:** Rápido 200.
***(Posición de Combate)*** Esta Posición proporciona +5 contra Derribo. Además suma +1 al total de Daño por cada Parámetro Combo.
***(1 Acción)*** Suma +1 a tu PR de Aturdimiento por cada Parámetro Combo.
***(1 Acción)*** +2 a la dificultad de las PR de Desmembrar y Agravante.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 70, Atletismo 150, Sigilo 150, Conducir 120, Des. Físico 60, Vigor 30, Res. Física 30, Des. Sobrenatural 60, Frialdad 120, Fuerza de Voluntad 150, Convencer 90, Encanto 150, Liderazgo 150, Percepción 90, Con. Ocultismo 120, Con. Arte 150, Con. Historia 150.
**Especial:** Cortar Explosión. Mejora Defensiva 4. Primer Golpe 2.
**Notas:** Iztharíel es un Recaudador cuyo centro de operaciones se encuentra en Marsella, donde regenta una discoteca llamada Sins. Su aspecto es el de un ciudadano respetable, aunque bastante disoluto. Ha creado un grupo de Vampiros a los que gobierna con mano de acero y una serie de reglas muy estrictas, mediante los cuales ha adquirido una cierta relevancia entre los grupos criminales de la ciudad, así como entre los políticos locales, quienes le conocen como Monsieur Le Prince.

### *Clase 5*

Las entidades Akuma de clase 5 son los generales de sus hordas, los guerreros demoníacos más poderosos que se encontrarán los Pjs a lo largo de sus aventuras. Cada uno de ellos ha sobrevivido durante siglos, si no milenios, alimentándose de las almas de los humanos, adquiriendo conocimientos, contactos y poderes de enorme magnitud. A la hora de definir qué poderes poseen como mayores, poseerán tres afinidades (por ejemplo, Bakemono, Oni y Yoma) pudiendo elegir cualquier poder entre todas ellas. Todos ellos reciben automáticamente los poderes *Aura de Desesperación, Forma Final, Forma Dual, Comunión y Comunicación.*

### *Yasha, los guerreros demoníacos*

Existe una clase de Akuma con unas capacidades superiores a las de sus semejantes, aunque menores que las de los Asura, los avatares de los Señores Demonio. A estos seres se les conoce como Yasha, los guerreros demoníacos. Obtener este rango es una simple cuestión de poder puro, y solo aquellos Akuma más poderosos logran evolucionar hasta este estado, a base de alimentarse de los humanos e incluso de los de su misma raza. Al alcanzar una cota de poder suficientemente elevado, el Akuma adquiere una conexión con el Mazoku al que sirve, obteniendo la capacidad de manifestar parte de los poderes de un Asura, aunque de una forma muy limitada.

Un Yasha siempre se convertirá en el amo indiscutible de todos los Akuma que habiten en su zona de influencia. Además, todos ellos son auténticos genios de la estrategia, con un gran conocimiento de la sociedad humana, en la que suelen ocupar un lugar prominente gracias a los recursos y los contactos amasados a lo largo de los siglos. Es común que posean vastos conocimientos de Madou que comparten con sus lugartenientes de confianza, así como con cábalas de humanos fanáticos que les sirven voluntariamente.

La excepción a la regla son los Tenma, un misterioso grupo de Yasha cuyos designios son tan indescifrables como su origen. La Orden de los Onmyoji cree que son seis demonios Yasha de inmenso poder, seres tenebrosos que aparecen allí donde lo desean, destruyen a su objetivo y desaparecen sin dejar testigos. Sea como sea, ninguna de las facciones ha logrado nunca obtener pruebas de su existencia, más allá de grupos de operativos muertos.

***Fuente de Poder:*** La fuente de poder de los Yasha es múltiple, englobando las de sus dos afinidades y Almas.

***Debilidades:*** Además de las ya conocidas, los Yasha pueden poseer Debilidades específicas como materiales (*oro, hierro*), hechizos/rituales específicos (*fuera de las listas normales de Kidou*) o necesidades concretas (*adoración, cierto material, alimentación limitada a bebés o vírgenes, etc.*) que les debilitan de no cumplirse. Estas necesidades les proporcionan +2POT.

***Reglas de Creación:*** *Características* 15 con un límite de 6. Suman +10 a la base de PG. *POT* 15-25. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de 1 punto de POT. Por cada 5 puntos que supere la POT 10, podrá adquirir un nivel de un poder Asura a su elección, de forma gratuita. Si dispone de varias de estas capacidades sobrenaturales, todas deberán pertenecer al mismo Mazoku.

Hasta el momento no se conoce ningún caso de un Yasha con una POT superior a 25. Se desconoce si los Yasha y los Asura tienen alguna relación o si se trata de un estadio anterior a una transformación definitiva. A la hora de definir qué poderes poseerá como mayores, tendrán dos afinidades (por ejemplo, Bakemono y Yoma) pudiendo elegir entre cualquier poder de ambas.

FUE: 3 RES: 3 REF: 6 VOL: 3 MEN: 3 POT: 20 Pozo 5/5
**Poder:** 63 **PG** 30 **Reg** 15 **PF** 11 **DP** 77
**Acción** 8 (+2) **Ini** 1d+12 **Agu** 8 (16) **Arm: F** 18 **B** 18 **E** 9
**PR: FUE - RES +4 REF +5 VOL +4 MEN +4**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Esgrima | 1d+15 | 200+1 | 160+3 | 8L5+1 | R, Pr, Do++, Apt++ |
| Látigo | 2d+12 | 195+1 | 160+3 | 6L5+1 | Dr, Ci+, Do++, Pr, Apt++ |

**Fuente de Poder:** Emociones, Violencia, Almas.
**Debilidades:** Oro (S), Necesidad: solo puede alimentarse de guerreros, seres con una habilidad de armas no inferior a 100.

**Poderes:** Soldado de la Oscuridad 1 (+2 Ataques/asalto), Violencia Irracional 1, Aura de Desesperación, Comunicación, Comunión, Forma Final, Agilidad Akuma* 3, Arma Akuma* 6 (Inc. Daño 2, Maldita, Encantada), Armadura Natural* 6, Fuerza Akuma* 1, Llamas del Espíritu 2, Regeneración Akuma* 4, Sentidos Akuma 1, Vuelo* 6.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 300.
***(Posición de Combate)*** Eleva en +10 la dificultad para ser contraatacado.
***(1PF)*** Elimina el penalizador al usar los Parámetros Presa o Desarmar.
**(1PF)** Con cada bloqueo exitoso este asalto, haces un Riposte. Tu oponente hará una PR REF20 o se llevará tanto daño como los puntos por los que falle, aplicando la armadura. Cada Riposte cuesta una Acción Pasiva.
***(2PF)*** Al principio del combate, haz una PR MEN con una dificultad igual a PDD/10 de tu oponente. Si lo logras, suma +1D a tu Pozo, +5 a la dificultad de la PR de Riposte y si posees Oposición se considerará Acción Pasiva. Todos estos bonos aplicarán durante toda la escena contra ese oponente.
**Habilidades:** Atletismo 150, Des. Físico 150, Vigor 60, Res. Física 120, Des. Sobrenatural 60, Frialdad 120, Fuerza de Voluntad 120, Liderazgo 150, Percepción 120, Con. Historia 120, Con. Lingüística 90.
**Especial:** Cortar Explosión. Mejora Defensiva 5. Primer Golpe 2.
**Notas:** Araziel es una poderosa Yasha cuyo objetivo es provocar guerras para obtener almas con las que traer a su señor Moloch. Su aspecto humano es una mujer de piel morena, pelo color índigo y ojos de un profundo color azul. Cuando toma su forma demoníaca, su cabello se transforma en la melena de un león y su rostro se difumina en la nada, siendo imposible divisar sus facciones. Unas alas formadas por ondulantes jirones de luz rojiza surgen de su espalda, mientras una armadura de color cobrizo cubre su cuerpo a excepción de su espalda y su rostro. En sus manos aparece una fina espada formada por decenas de diminutas hojas que pueden estirarse como un látigo, cuyo filo arde con un fuego azulado. Araziel se ve a sí misma como un general, considerando irrelevantes a los débiles, pues solo aquellos que saben blandir un arma pueden llamar su atención y, en ese caso, tienen muchas posibilidades de acabar convirtiéndose en su plato principal (ver ***Debilidades***). En sí misma es una fuerza de destrucción irrefrenable; en compañía de sus subordinados, es la muerte personificada.

### *Clase 6*

Las Entidades Akuma de clase 6 son conocidas como los Asura, avatares de los Mazoku, los demonios más poderosos que jamás han pisado nuestro mundo. Poseedores de unos poderes inconmensurables, pueden destruir a cualquier humano con el más casual de sus pensamientos, devorando almas por centenares mientras cumplen con los designios del Mazoku al que sirven. Ante la posibilidad de que uno de ellos pueda entrar en nuestra realidad, solo existe un curso de acción: evitarlo. En las contadas ocasiones en que han logrado cruzar el Pórtico, únicamente han podido ser derrotados mediante un gran sacrificio.

#### *Asura*

Ninguna criatura ha provocado jamás tanto terror en nuestro mundo como los lugartenientes de los Mazoku, los monstruosamente poderosos Asura. Auténticas extensiones de los todopoderosos Señores de los Akuma, estos entes disponen de capacidades sobrenaturales que hacen palidecer a las de los demonios más poderosos. Hacer caer una noche eterna sobre una ciudad, gobernar los sueños de los humanos, convertir una localidad en un erial de tierra quemada o arrancar las almas de un ejército de humanos, no son sino muestras de la razón por la que la mera mención de su nombre provoca un escalofrío en el corazón de los Onmyoji más venerables. En contadas ocasiones, uno de estos señores demonio ha logrado cruzar a nuestro plano y, en cada una de ellas, el coste de su derrota ha sido exorbitante. La mera posibilidad de la aparición de una de estas criaturas debería helar la sangre en las venas a los jugadores.

Un Asura no es un demonio menor. Se trata de una fracción de la esencia de uno de los Mazoku, con todo lo que ello implica. No pueden ser destruidos, solamente contenidos, pues su poder es demasiado grande para ser absorbido o disipado. Por ello, cuando la forma física de un Asura es destruida, su espíritu busca otro cuerpo de inmediato, encarnándose en toda su impía majestad en un nuevo aspecto con todas sus capacidades. Solo los más poderosos rituales de Kidou pueden encerrar la esencia de un Asura.

Por fortuna, su mismo potencial hace que a su vez sea necesaria una vasta cantidad de esencias vitales para abrir un Pórtico por el que puedan entrar. En la actualidad, abrir uno de estos portales requiere varios millones de esencias vitales, así como el sacrificio voluntario de varias docenas de Akuma para estabilizar el vórtice, con lo que solo una organización con recursos de alcance casi ilimitado podría llegar a lograr ejecutar el ritual necesario para su llamada. Otra opción sería la obtención de alguna de las Runenstein de la Alemania nazi que descansan en las bóvedas de seguridad del Vaticano o de la Agencia, o de alguna de las más antiguas que se han perdido a lo largo de los siglos. Sea como sea, los Mazoku han aprendido de sus derrotas y la siguiente vez que uno de los Asura habite entre nosotros bien podría ser la última.

***Reglas de Creación:*** *Características* 20 más 1 por cada 10 de POT, con límites de 9. Suma su POT/2 a su base de PG. *POT:* 50+. *Poderes:* Cualquiera de los poderes Akuma (da igual el tipo), especializados automáticamente, junto con los poderes especiales Asura del Mazoku al que sirve. Un Asura puede consumir la esencia de cualquier Akuma y adquirir sus conocimientos. No hay ninguna razón por la que un Asura no pueda emplear Madou. El número de Debilidades de un Asura depende del buen juicio del Director de Juego, pero sería aconsejable que como mínimo poseyera una. Todos los Asura en forma espiritual poseen la Debilidad Barreras a nivel Mayor. Dado que solo un Director de Juego que quiera eliminar sin contemplaciones a su grupo sería capaz de poner en juego uno de estos semidioses, no se ofrece ficha de ejemplo. Las reglas de creación son una referencia.

## LOS MAZOKU

Los Seis Señores Mazoku son los progenitores de la raza de los Akuma. Nacidos de la oscuridad primigenia de un universo estéril, son seres vacíos de alma y contenido, la antítesis de la vida y la creación. Intentar comprender qué son los Mazoku es imposible para los seres humanos, pues su existencia no está basada en las leyes de nuestra realidad. No son dioses ni demonios, no son seres vivos ni monstruos antinaturales. ¿Qué es lo que son entonces? Lo más aproximado sería decir que son la personificación de las fuerzas fundamentales de su realidad; en sí mismos son la esencia de su propio universo que tomó conciencia y forma de manera espontánea. No es posible saber si son un error de la Creación o si tienen un papel que cumplir en la misma. De hecho, si ellos mismos lo saben, nunca han compartido ese conocimiento con su progenie. Simplemente son.

Una vez dicho esto, la siguiente cuestión es: ¿cómo nacieron los Akuma? Para responderla, hemos de remontarnos al Primer Amanecer y hablar de la estructura de la Puerta. Los Mazoku solo pueden pasar a otro mundo a través de una Puerta abierta con una gran cantidad de energías vitales del Flujo de Almas que les aguarda al otro lado. Una vez abierta, una ley universal común en todas las realidades tiene lugar: las fuerzas del Flujo de Almas son pervertidas por la Puerta para crear una zona en la que los Mazoku puedan sobrevivir, pues su mera presencia es anatema para la propia materia de un mundo. Poco a poco, a través del portal va penetrando una corriente de pequeñas partículas de los Mazoku capaces de absorber y
transformar la zona circundante, conformando un ecosistema yermo que los Seis toman como base para devorar todo el mundo, extendiéndose como una mancha negra e infecunda ante la que no hay defensa alguna.

Antes de abrir la primera Puerta, los Seis conformaban una entidad completa, sin conciencia de la Existencia. Entonces recibieron la Visión, percibiendo un mundo lleno de luminosa y vibrante energía vital. Inmediatamente, al tomar conciencia de que ya no eran todo en su realidad, la codiciaron, sintieron el Hambre insaciable. Cuando la primera Puerta se abrió, los Seis se establecieron en aquel mundo rico en energías vitales y, mediante su progenie, empezaron a alimentarse de las criaturas que lo habitaban.

Al hacerlo, asimilaron sus conocimientos, sus vivencias e incluso sus personalidades y emociones, lo que parecía calmar su Hambre, pero al tiempo ésta volvía con mayor intensidad. Cuanto más fuertes eran las emociones, más parecían saciar el Hambre, así que los Mazoku no cesaron hasta convertir aquel mundo en algo tan yermo y árido como el lugar de donde provenían. Y en el proceso, algo cambió en ellos. Descubrieron que las diminutas criaturas que habían devorado poseían algo que les intrigaba: individualidad.

Para unos seres que se sentían incompletos, esto era algo fascinante y decidieron convertirse en individuos. Cada uno de ellos utilizó un concepto para conformar una personalidad propia, sin darse cuenta de que estaban debilitando aún más el vínculo entre ellos. De esta manera, comenzó una competencia entre ellos, pues cada uno comenzó a actuar por su cuenta para, a través de la individualidad, volver a sentirse íntegros, apagando para siempre el Hambre. Todos ellos recibieron la Visión y una y otra vez cruzaron la Puerta y repitieron el ciclo, hasta que el nuevo mundo era consumido. Y así ha llegado el momento actual. La sexta Puerta debe abrirse. Quizá este mundo sea en el que encuentren lo que buscan.

***Reglas de Creación:*** El poder de los Mazoku es completamente inabarcable. Si alguno de ellos llegara a hollar nuestro mundo, significaría el fin de los días, el Juicio Final.

## PODERES AKUMA

En este apartado se describen aquellos poderes a los que solo pueden acceder los auténticos Akuma, aquellos que han devorado el alma de su anfitrión. Junto a los descritos en el *Capítulo I*, conforman una extensa cantidad de posibilidades a la hora de crear los antagonistas más diversos. Las Criaturas y los miembros de Jigoku pueden acceder asimismo a ellos.

### * Aura de Desesperación

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma posee, si lo desea, un aura que cubre un área en metros igual a su POT. Los demonios de Clase 4 poseen Desesperación+ y los de 5 o superior Desesperación++. Para resistirse se requiere una PR VOL. Un demonio cuya POT sea el doble de la POT o Sello de otro lo controlará automáticamente. En el caso de Akuma con alma, podrá forzar su Sello de forma automática a no ser que su víctima gaste 1PF por asalto para mantener el control.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

### * Avatar

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma puede enviar una parte de su esencia al cuerpo de un humano, poseyéndolo e insuflándole parte de sus poderes. Es necesario el contacto visual, aunque puede hacerse a través del poder Forma Astral. Dado que el cuerpo físico del Akuma queda inerte e indefenso, raras veces se usa en combate. Por cada nivel en Avatar, el Akuma podrá trasladar hasta 2 puntos de POT. El humano podrá efectuar una PR VOL con una dificultad de 5 por nivel de Avatar para evitar ser poseído. Una vez fallada esta tirada, el cuerpo pertenecerá al demonio hasta que decida abandonarlo voluntariamente, muera o sea exorcizado.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Las Características mentales serán las del Akuma, aunque las físicas serán las del humano. Tras una posesión fallida o al abandonar el cuerpo del humano, la esencia del Akuma vuelve al lugar donde se encuentra su cuerpo, no pudiendo volver a emplearlo en 30 minutos (reducidos en 1 por nivel de Avatar). Este poder puede ser empleado tantas veces al día como el nivel que se posea. El contacto con cualquier Kekkai enviará la forma astral del Akuma a su cuerpo.

**Acción:** 1 Acción.

### * Contrato

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma tiene la capacidad de convertir a un humano en un Contratista, proporcionándole un don especial que podrá activar mientras se alimente con almas humanas. El Contrato se considerará una forma especial de hechizo Tatari (maldición), por lo que un Ofuda *Exorcismo* eliminará los efectos del mismo, siempre que venza en un duelo de VOL contra la VOL del Contratista (que sumará a la tirada la POT del contrato). Este poder manipula la realidad, ligando el alma del humano con el Benefactor mediante una marca que aparecerá tatuada en alguna parte del cuerpo del objetivo, convirtiéndolo en un receptáculo para las almas de aquellos a los que asesine, pudiendo aumentar sus poderes cada vez que adquiera tantas como su POT multiplicada por 100. Si el Contratista muere, su alma y todas las que posee, serán enviadas por el poder del Contrato al Benefactor.

***Poder:*** Puede simular un poder Akuma o Esper al nivel que desee el Contratista (Coste: 1 nivel de Contrato por nivel). El Contratista deberá consumir 1 punto de Poder Akuma por cada nivel de poder que utilice.

***Don:*** El humano recibe un Don que modifica la realidad de forma limitada de acorde a sus deseos al coste de Poder Akuma. Ejemplos podrían ser rejuvenecer un año, sanar a una persona, usar una moneda para matar (*cara vives, cruz mueres*), cambiar de cuerpo, crear un tipo de objeto material, entrar en los sueños de los durmientes, maldecir a alguien impidiéndole hacer algo (*comer, dormir, beber*) o afectando a su ánimo (*depresión hasta el suicidio, impedirle amar, obligarle a matar a quienes ama*), convertirse en un maestro de un tipo de habilidad (*ofreciéndole una Especialización permanente*) o cualquier otra cosa. Los efectos del Don siempre tienen que ver con una obsesión personal del Contratista. Siendo creativo, un Director de Juego podrá encontrar infinitas posibilidades.

**Límites:** Los efectos son permanentes. Solo los Benefactores, los Yasha o los Asura pueden adquirirlo. Dependiendo del Mazoku con el que mantenga una conexión podrá ofrecer unos dones u otros.

**Acción:** El Benefactor deberá enumerar los aspectos del Contrato y el Contratista deberá aceptarlos. Esto puede llevar desde unos asaltos hasta horas.

### * Control Elemental

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de controlar un elemento de forma completa. Por cada nivel adquirido podrá efectuar una serie de proezas:

*Absorción:* Puede absorber energía de dicho elemento, a razón de 1 punto de Poder Akuma por nivel adquirido, para lo que necesitará que el elemento esté presente en un radio de 20 metros.

*Manipulación:* Puede manipular el elemento haciéndole tomar la forma que desee (incluyendo coberturas, jaulas, etc.…), usándolo como una fuerza (FUE 1 por cada nivel empleado), desviando los ataques basados en el mismo (-1D al Ataque por nivel empleado, si llega a cero podrá redirigirlo con su propia habilidad), amplificando los efectos de los ataques basados en el mismo (en +1L0 por nivel empleado, aunque requiere disponer de la Iniciativa) o modificando ciertos Estados Alterados (aquellos provocados por el ataque elemental) en un rango por nivel empleado.

*Ofensivo:* Puede efectuar ataques elementales que causen un *Incremento de Daño* (cc/dist) utilizando Arma Sobrenatural, más el Estado Alterado asociado al elemento. El daño base es 3L3.

*Defensivo:* Puede incrementar la Armadura de cualquier criatura contra el elemento en +4 por nivel adquirido (sin límite). También es posible crear escudos defensivos utilizables por Arma Sobrenatural.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga, con la excepción de las estructuras y objetos que serán permanentes en caso de ser sólidas. Las estructuras creadas poseerán 50PE por nivel de poder. Es posible emplear varias veces este poder en el mismo asalto, aunque deben dividirse los niveles entre las diferentes opciones.

**Acción:** 1 Acción.

### * Don Demoníaco

**Clase:** Sobrenatural

**Efecto:** El Akuma puede moldear la realidad de la misma forma que el Don del Poder *Contrato*.

**Límites:** Solo puede ser adquirido por Akuma de Clase 3 o superior.

**Acción:** Ver *Contrato* en la página anterior.

### * Esclavizar

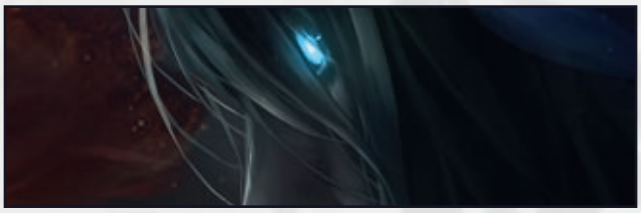
**Clase:** Influencia.

**Efecto:** Este poder funciona exactamente igual que Empatía, pero permite esclavizar completamente a una víctima o dejar una serie de órdenes post-hipnóticas que se activarán ante el estímulo o desencadenante que se haya especificado anteriormente, lo cual incluye la creación de falsos recuerdos o el borrado de otros. Una vez dejada una orden, su duración dependerá del nivel adquirido:

*1: Una hora.* *2: Un día.* *3: Una semana.*
*4: Un mes.* *5: Un año.* *6: Una década.*
*7: Un siglo.* *8: Hasta el día de su muerte.*

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos. Solo la muerte o la incapacitación impedirán que un esclavo no cumpla aquello que se le ha ordenado. El Akuma poseerá una Influencia igual a su fuerza de Voluntad más un bono de 50 por cada nivel de poder.

**Acción:** 1 Acción.



*"Obedecerás cada una de mis órdenes"*

### * Escultor de Abominaciones

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma tiene la capacidad de insuflar vida en los objetos o de retorcer la vida misma, para crear una Criatura de Origen Demoníaco, proporcionándoles poderes y capacidades. Por cada nivel adquirido, el demonio recibirá 1 PC que podrá usar para crear una o más Criaturas de Origen Demoníaco. Un Akuma no podrá invertir más PC en una Criatura que su nivel de Entidad. Es posible que varios Akuma con este poder cooperen para crear seres más poderosos**,** en cuyo caso deberán de pagar tantos niveles de poder como el nivel de Entidad que haría falta multiplicado por la cantidad de niveles que superen al del director del intento. Por ejemplo, un Akuma (Entidad Clase 3) podría invertir hasta tres PC de forma normal; para llegar a 4 pagaría 4 puntos (nivel 4 multiplicado por 1); llegar a 5 le supondría otros 10 puntos extra (nivel 5 multiplicado por 2); llegar a 6 serían 18 puntos más (nivel 6 multiplicado por 3) y así en adelante. En este mismo capítulo se explican las reglas de creación de Criaturas.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos mientras la Criatura no sea destruida. La Criatura obedecerá las órdenes de su creador. El Akuma puede mantener tantas Criaturas activas como le permitan sus niveles de poder, considerándose los puntos invertidos "ocupados" mientras la Criatura creada permanezca activa.

**Acción:** Según el poder del Akuma, de asaltos a semanas.

### * Forma Astral

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de salir de su cuerpo en forma astral, pudiendo desplazarse y percibir cosas en este estado. Un Akuma usando Forma Astral es inmaterial e invisible, no tiene características físicas y no puede afectar al mundo material, pudiendo ser percibido de la misma forma que un Ayakashi. No hay límite a la distancia que puede recorrer el Akuma en forma astral, moviéndose a una velocidad de 300 Km por asalto. Este poder puede ser empleado tantas veces en un día como el nivel que se posea. El contacto con cualquier Kekkai o recibir daño Sobrenatural (da igual la cuantía) enviará la forma astral del Akuma de nuevo con su cuerpo.

**Límites:** Los efectos duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

### * Forma Dual

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma puede usar sus poderes sin cambiar a su verdadera forma, empleando su aspecto humano. Aquellas capacidades sobrenaturales que muten su cuerpo o le hagan crecer miembros, alas o cualquier otra cosa seguirán denunciando su naturaleza demoníaca.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

### * Forma Final

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma posee una forma demoníaca completa al haber tomado control del cuerpo de su anfitrión, reduciendo los límites que afectan a sus poderes de la siguiente manera:

*Armadura:* Los límites de las Armaduras pueden llegar a 30.

*Poderes Menores:* Los poderes *Agilidad Akuma, Fuerza Akuma y Resistencia Akuma* que posea como Menores, podrán ser adquiridos a niveles superiores hasta un límite de 4.

*Gasto de Poder Nulo:* El Akuma no necesita consumir Poder Akuma para usar sus poderes, con la excepción de los Poderes Innatos y Comunes.

*Debilidades:* Puede adquirir Debilidades a grado Superior (S) hacia cualquiera de los Elementos. La debilidad Superior eleva en +10 la dificultad de las PR contra dicho elemento e incrementa el daño recibido en +2L2 si es Maldito. A cambio, recibe 4 puntos extra para adquirir poderes. De esta forma puede poseer hasta dos Debilidades de cualquier nivel para una suma de poderes extra de entre 0 a 8 puntos.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

### * Infección

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de convertir a un humano en un Infectado, lo que le permite transmitirle un poder menor (limitado a nivel 2) de entre los siguientes: *Agilidad Akuma, Arma Natural, Armadura Natural, Empatía, Fuerza Akuma, Resistencia Akuma o Sentidos Akuma.* El demonio dispondrá de tantos Puntos de Infección como su VOL multiplicada por el nivel adquirido. Cada punto le permitirá imbuir a un objetivo un poder a nivel 1, pudiendo imbuir un poder a nivel 2 o dos a nivel 1 por tres puntos. Una vez consumidos los puntos de Infección, el personaje debe recuperarlos consumiendo almas. Esta capacidad no proporciona al Akuma control alguno sobre los Infectados. Un Ofuda de Exorcismo purga a un Infectado de los efectos de este Poder.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga, por lo que la muerte del usuario eliminaría la infección de sus víctimas. El máximo de niveles de poder que puede poseer un Infectado es de dos. Un Akuma debe poseer una antigüedad de al menos 5 años para adquirirlo.

**Acción:** 1 Asalto por Infectado.

### * Infección Mayor

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma tiene la capacidad de convertir a un humano en un Recolector, una clase de Akuma Menor, proporcionándole parte de los poderes que posee, que pueden crecer mientras se alimente con almas humanas. La infección deberá transmitirse de una forma específica (como el mordisco de un vampiro o de un hombre lobo) y se considerará una forma especial de hechizo *Tatari*, por lo que un Ofuda Exorcismo destruirá directamente a la criatura. Por cada punto en Infección Mayor, el demonio podrá transferirle un nivel de poder. Una vez transformado en Recolector, el demonio se alimentará de almas, pudiendo aumentar sus poderes adquiriendo

*Ilustrado por © Enfer de Hell*

tantas como su nivel de POT multiplicado por 100.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Solo los Recaudadores pueden adquirir este poder. La cantidad de niveles de poder que pueden ser transferidos como máximo son seis. Un mismo Recaudador solo puede crear una clase de Recolector. Este poder puede ser usado una vez por ciclo lunar.

**Acción:** Dependiendo de la forma de infección.

### * Invocación

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de percibir cuándo se pronuncia su nombre, pudiendo atravesar el espacio para llegar a dicho lugar de forma instantánea. Hacer esto le cuesta 1 punto de Poder Akuma por cada punto de POT que posea, aunque es posible que otros seres hagan dicho gasto, en cuyo caso el coste se multiplica por dos. La segunda utilidad de este poder es invocar a Entidades Akuma de un nivel inferior cuya POT combinada no supere el nivel adquirido de Invocación multiplicado por la cantidad de Poder Akuma que invierta el demonio o a una clase de seres elementales menores llamados Imps con la misma limitación. El coste es igual a la POT de los invocados en Poder Akuma o, en el caso de Imps, la cantidad de criaturas convocadas.

**Límites:** Los efectos están siempre activos. El Akuma no puede ser invocado en contra de su voluntad. Un mismo Akuma no puede invocar diariamente más criaturas que su POT multiplicada por su nivel en este poder (en cantidad de Imps o en POT combinada).

**Acción:** 1 Acción.

### * Organismo Akuma

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma no comparte las mismas necesidades que el resto de los seres vivos. Por cada nivel de poder adquirido, el Akuma recibe uno de los siguientes beneficios, en el orden especificado:

*Soporte Vital:* El Akuma no necesita respirar ni dormir, ni resulta afectado por las temperaturas extremas del clima.

*Incansable:* Cuando consuma PF tirará 1D. Si el resultado es inferior a su RES+2, el gasto no tendrá lugar. Esto acumula con Incansable, pudiendo reducir en total el gasto en 2PF por asalto.

*Inmune a Patógenos y Venenos:* El Akuma es inmune a cualquier tipo de enfermedad o veneno no sobrenatural.

*Inmune al Dolor:* El Akuma ignora penalizaciones por dolor /heridas.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

### * Plaga

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Akuma es portador de una enfermedad y la transmite mediante el contacto con una PR RES10. Por cada nivel adquirido incrementa la dificultad de la PR para evitar el contagio en +5, tomando como base un 30. Los contagiados extenderán la enfermedad de la forma normal.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** 1 Acción Pasiva.

### * Poder Efímero

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Proporciona al Akuma la Ventaja Presencia Efímera

**Límites:** Este poder se encuentra siempre activo.

**Acción:** N/A.

### * Replicación

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma posee la capacidad de replicar cuerpos idénticos a sí mismo, que poseen sus mismas habilidades, así como sus características, pero carecen de sus poderes y solo tienen 1 Nivel de Salud. Si una réplica "muere", se desvanece en una nube oscura y requerirá 10 puntos de Poder Akuma y 24 horas para ser recreada. Se puede crear una réplica por nivel adquirido.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantengan. Las réplicas pueden separarse del Akuma, pudiendo reintegrarse con él mediante el contacto físico, momento en el que el demonio recibe todas sus experiencias.

**Acción:** 1 Acción.

### * Reproducción

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El demonio puede implantar, mediante el contacto físico, una semilla en un humano que se alimentará de sus emociones negativas hasta transformarlo en Akuma. Cada nivel adquirido en este poder permite implantar un punto de semilla al año, y pueden inocular hasta cuatro en la misma víctima, que representarán el nivel de Sello inicial del demonio. El tipo de Akuma que se crea depende de la clase a la que pertenezca el progenitor. Si se impide que el Alma de la víctima sea devorada por la semilla, se creará un Akuma de la misma clase que un personaje jugador.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Un Akuma debe haber vivido al menos un siglo para poder adquirir Reproducción. Por cada punto superior a uno que se implante, la semilla recibirá un punto de Debilidades. El uso de reproducción drena 1 punto de POT permanentemente.

**Acción:** Un asalto.

### * Siervo de la Oscuridad

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma puede atacar una vez extra por asalto, sin aplicar penalizador alguno. Requiere Forma Final y cuesta 2 POT.

**Límites:** Este poder se encuentra siempre activo.

**Acción:** N/A.

### * Toque Venenoso

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Akuma segrega toxinas o las inyecta mediante sus ataques físicos de la misma forma que muchos animales venenosos. Según sean los efectos que cause el veneno, así como el tiempo que tardan en activarse, como la PR RES requerida para evitarlos, se necesitará una cantidad de nivel adquirido. Por ejemplo, con 4 puntos en Toque Venenoso se puede activar una toxina que se activa en 1 minuto causando la muerte a no ser que se logre una PR RES15. Cada aplicación posterior del veneno dentro de la misma hora incrementará la PR en +1 sin límite alguno o, en el caso de que la víctima se encuentre bajo los efectos y no puedan acumularse, reducirá a la mitad el Tiempo de Actuación.

| *Tiempo de Act.* | *Coste* | *PR* | *Coste* |
|---|---|---|---|
| 1 asalto | 2 | 10 | 0 |
| 1D asaltos | 1 | 15 | 1 |
| 1 minuto | 0 | 20 | 2 |
| 1 hora | -1 | 25 | 3 |
| 1D horas | -2 | 30 | 4 |

| *Efecto* | *Coste* | *Efecto Secundario* | *Coste* |
|---|---|---|---|
| E. Alterado (a/m/h) | 1/2/3 | Daño Menor (50%) | 1 |
| Daño | 1 | Daño | 1 |
| Parálisis | 2 | E. Alterado (1D as) | 2 |
| Inconsciencia | 3 | | |
| Muerte | 3 | | |
| Muerte Rápida | 4 | | |

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

***El efecto E.Alterado*** provoca uno entre Ceguera, Debilidad, Euforia o Fatiga durante tantos asaltos/minutos/horas como como se falle la PR.

***El efecto Daño*** provoca 1D de daño al que no se aplica reducción alguna, durante tantos períodos de actuación (asaltos/minutos/horas) como se falle la PR.

***El efecto Parálisis*** provoca Inmovilización Total durante tantos asaltos como la diferencia por la que se falle la PR.

***El efecto Inconsciencia*** deja fuera de combate en tantos asaltos como la diferencia por la que se ha fallado la prueba de Resistencia Física, permaneciendo inconsciente la misma cantidad en minutos.

***El efecto Muerte*** provoca la defunción en tantos minutos como la diferencia por la que se ha fallado la PR.

***El efecto Muerte Rápida*** es idéntico al anterior, pero en asaltos.

***El Efecto Secundario*** solo se aplica a los venenos que provoquen Inconsciencia o Muerte, con la excepción de Daño Menor.

Es posible usar la medicina o la magia para salvar a los afectados.

**Acción:** N/A.

## PODERES ASURA

Las capacidades sobrenaturales de un Asura son inabarcables. Ningún ser puede soñar siquiera con hacerle frente en solitario, requiriéndose la combinación de enormes fuerzas para enfrentar al más débil de ellos. A continuación se enumeran sus poderes específicos, comenzando por los comunes, a los que todos pueden acceder, y continuando con los otorgados por cada Mazoku, que solo poseen aquellos archidemonios que ejercen como avatares. Algunos Yasha y Akuma verdaderos pueden acceder también a dichos poderes, aunque de una forma mucho más limitada.

Los poderes Asura se dividen en dos tipos, los Poderes Comunes, que son aquellos a los que cualquiera de ellos puede acceder por su rango dentro de la jerarquía Mazoku y los Poderes Otorgados, que son aquellos que les son ofrecidos por el Señor Demonio al que rinden pleitesía. Así, un Asura que sirve a Iblis, puede adquirir cualquier Poder Común y cualquiera de los que ofrece dicha Mazoku, pero no podrá acceder a ninguno de los que conceden los demás archidemonios.

Se han dado casos de que ciertos demonios de rangos inferiores a Asura y Yasha desarrollen poderes Asura a niveles muy limitados. Se cree que es porque estos entes habían personificado de tal forma el arquetipo de un Mazoku que habían conectado con su esencia.

### PODERES COMUNES

#### * Delegar

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Asura puede asignar uno o varios de sus poderes a un sirviente. Cada nivel adquirido le permite asignar los niveles que desee de un poder en particular, hasta el límite de los que posea, aunque los poderes Asura requieren un nivel de Delegar por cada nivel otorgado.

**Límites:** Una vez conferidos, los efectos de este poder están siempre activos, aunque se considerarán "ocupados" y no podrán ser utilizados. Pueden otorgarse tantos poderes como niveles adquiridos, no necesariamente al mismo objetivo. Los beneficiarios no obtendrán un incremento de su POT.

**Acción:** 1 Acción por objetivo

#### * Devorar

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Asura dispone de la capacidad de absorber los cuerpos y esencias de Akuma inferiores, asimilando inmediatamente sus PG y su Poder Akuma y sumándolos a los suyos (sin poder superar su máximo). Aquellos Akuma que aún mantienen el alma humana o los que se encuentran sellados, como los Shikigami, son inmunes a este poder.

**Límites:** Los Akuma deben de encontrarse en el campo de visión del Asura.

**Acción:** 1 Acción.

#### * Poder Excepcional

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura agregar un efecto a otro de sus poderes como puede ser Ataque de Energía o Arma Akuma. El efecto siempre es el mismo y debe ser elegido al adquirir este Poder. La duración del efecto es de 1 hora por cada punto de fallo.

***Confusión:*** PR MEN15 o tira 1D cada asalto (1: Ataca a sus aliados. 2-4: no actúa. 5-0: Actúa normalmente y hace una nueva PR).

***Debilitación:*** PR FUE15 o pierde 1 punto de FUE. Si llega a 0, es no podrá moverse.

***Desencantar:*** Destruye cualquier Escudo Sobrenatural que impacte o anula un hechizo si su invocador falla una PR VOL15.

***Desintegración:*** PR RES15 o pierde 1 punto de RES. Si llega a 0, es desintegrado completamente.

***Destrucción de Sentidos:*** PR MEN15 o pierde completamente el uso de uno de sus sentidos.

***Nulificación:*** PR VOL15 o pierde 20 puntos de Poder máximo.

***Petrificación:*** PR REF15 o pierde -1 Ini y -1 Acción. Si las Acciones llegan a 0, el personaje no podrá moverse.

***Sellado:*** PR VOL15 o pierde un punto de Sello o POT.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes y aplicados sobre el poder elegido.

**Acción:** Las del Poder empleado.

#### * Pórtico

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura utilizar su Poder Akuma para abrir brechas en la realidad de nuestra dimensión a través de las cuales desplazarse hasta el lugar que desee. Su coste dependerá de la cantidad de criaturas que vayan a atravesarlo así como de la distancia recorrida: por cada 5 puntos de POT habrá que invertir 1 punto de Poder Akuma y ese coste se incrementará en x1 por cada mil kilómetros de distancia o fracción. Por ejemplo, 1.300 km multiplicarán x2 el coste, 3.800 km lo harán x4 y así.

**Límites:** Solo los Akuma verdaderos pueden cruzar un Pórtico. Los objetos no lo harán. Un Kekkai reducirá en su FUE la cantidad de puntos de POT que pueden cruzar el Pórtico.

**Acción:** Un asalto.

#### * Procreación

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Al igual que con el poder Akuma Reproducción, el Asura puede implantar semillas mediante el contacto físico en tantos humanos como su POT, otorgándoles un nivel de POT igual a su POT/20. El Asura puede decidir qué clase de Akuma creará. Un Asura puede reproducirse así una sola vez cada 50 años.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Las semillas pueden poseer Debilidades.

**Acción:** Un asalto.

#### * Salvaguarda

**Clase:** Físico.

**Efecto:** Proporciona al Asura una inmunidad completa contra una clase de daño (cortante, penetrante, balístico, contundente), un tipo de Elemento o un material en particular, como puede ser acero, madera, carne u otros. Cualquier ataque basado en la Salvaguarda resultará completamente ineficaz.

**Límites:** Los efectos del poder están siempre activos. Un Asura no puede poseer una Salvaguarda contra Daño Sobrenatural ni contra sus debilidades.

**Acción:** N/A.

#### * Soldado de la Oscuridad

**Clase:** Físico.

**Efecto:** El Asura posee la capacidad de efectuar tantos ataques por asalto como su POT/10, sin aplicar penalizador alguno.

**Límites:** Este poder se encuentra siempre activo.

**Acción:** N/A.

### PODERES OTORGADOS

Los Poderes Otorgados varían según la identidad del Mazoku que los concede. A continuación, explicaremos brevemente la identidad de cada uno de los Seis, y describiremos los poderes que pueden otorgar a los Asura y a los más poderosos de los Akuma que les sirven. Sus auténticos nombres no pueden ser pronunciados ni escritos en lenguaje humano alguno, así que utilizaremos aquellos por los que se conocen en nuestro mundo. No se debe cometer el error de intentar definirlos usando nuestras percepciones humanas, pues sus motivaciones o esquemas mentales son ininteligibles.

# MORPHEUS
## EL AMO DE LAS PESADILLAS



El Mazoku Morpheus eligió como concepto la fantasía onírica, la creatividad que reside en el subconsciente y que se manifiesta a través de los sueños, conformando una personalidad caprichosa e inestable pues, al igual que ocurre durante la vigilia, la realidad misma es retorcida de acuerdo a los deseos del subconsciente de los soñadores que ha absorbido. A través de sus agentes, utiliza los sueños y los deseos subconscientes de los humanos para tentar o aterrorizar a sus objetivos, influyendo en sus percepciones hasta convertirlos en involuntarios peones de sus retorcidos planes. Tanto él como sus Asura suelen adoptar formas inofensivas e infantiles.

Como señor de los sueños, regente de las fantasías y gobernante de las pesadillas, Morpheus proporciona a sus Asura el gobierno sobre las realidades oníricas y los deseos subconscientes. Existen muchos mundos dentro del nuestro, y la dimensión de las pesadillas es un eco de nuestra realidad, que coexiste con ella y en la que se puede entrar de forma espiritual o ser arrastrado por un ente de gran poder. En su interior pueden tomar forma todo tipo de fantasías que para unos son hermosos sueños y para otros, terroríficas pesadillas. La imaginación es la llave que abre el pasaje al mundo de los sueños y, por eso mismo, los niños son tan proclives a sufrir terrores nocturnos, porque pueden vislumbrar las verdades que los mayores no son capaces ya de ver. Con el tiempo, los seres humanos tienden a mantener un mayor autocontrol, dejando de creer en aquellas cosas que consideran infantiles, con lo que sus viajes oníricos se hacen cada vez más escasos, quedando reservados para aquellos con una mente más abierta como los artistas.

### * Realidad Onírica

**Clase:** Mental.

**Efecto:** Permite al Asura introducirse en los sueños de una o varias víctimas, controlando completamente la realidad en la que se moverán a partir de entonces, no teniendo límites en cuanto a lo que puede crear. Es posible engendrar un mundo onírico sin traba alguna, pudiendo atrapar a los durmientes en otra época, en una retorcida versión de la realidad o en una auténtica cornucopia de su existencia cotidiana. El propósito de este poder es informativo, pudiendo ser usado para indagar en busca de información o para enviar mensajes, órdenes o advertencias, ya que el sueño será recordado al despertar. Otra opción de este poder es ofrecer a alguien obsesionado con una fantasía el cumplimiento de sus deseos, retorciendo la realidad con la fuerza de sus anhelos, de la misma forma que hacen los Benefactores. De hecho, muchas de sus habilidades son una sombra de la Realidad Onírica.

**Límites:** Un Asura no es omnisciente, por lo que es probable que cometa errores al intentar crear una copia de alguien existente, tales como olvidar costumbres o vicios, actuar de forma extraña o carecer de los conocimientos de dicha persona. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. En el caso de los deseos, el efecto es permanente.

**Acción:** Todos, ya que el Asura debe de introducir su esencia en el mundo onírico.

### * Ilusión Onírica

**Clase:** Mental.

**Efecto:** Permite al Asura afectar a las percepciones de un individuo o varios, creando ilusiones perfectas en el mundo de vigilia. De esta forma podrá modificar su apariencia, cambiar el aspecto de un lugar, crear sonidos, olores, espejismos visuales y táctiles o todo lo que desee dentro de unos límites. Cada sentido que afecte la ilusión cuesta un nivel de poder, al igual que cada objeto o cada 2x2 metros si es algo móvil o cada 10x10 metros si no lo es. Por ejemplo, una persona ilusoria costaría 6 niveles (5 sentidos y 2 metros/móvil), pero una niebla espesa de 10x10 metros solo requeriría 2 niveles (1 sentido y 10x10 metros/inmóvil).

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

### * Brumas de Morpheus

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** El Asura expele una niebla de color amarillento y olor acre que provoca que todos aquellos que la respiren o tengan contacto con ella caigan dormidos de forma instantánea a no ser que obtengan un éxito en una PR VOL20 más 2 por cada nivel adquirido. Los dormidos permanecerán en dicha situación durante una hora por cada punto que fallen la prueba de resistencia. El área de acción de la niebla es de 10 metros de radio por cada nivel de este poder. Si el Asura lo desea, podrá drenar energía de los soñadores, obteniendo 1 punto de Poder Akuma por hora de sueño.

**Límites:** Las Brumas de Morpheus afectan a cualquier individuo a través del contacto a través de la piel o la respiración. Las víctimas no podrán ser despertadas hasta expirar la duración del sueño. Un personaje que se resista con éxito es inmune para el resto de la escena.

**Acción:** 5 Acciones.

### * Pesadilla Viviente

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura crear un engendro de tipo Demoníaco con las reglas descritas en el *Capítulo XIV*, que obedecerá sus órdenes, disponiendo de tantos Puntos de Creación como el 10% de su POT más 1 por nivel adquirido. Esta criatura puede aparecer en el mundo onírico o la dimensión de las pesadillas con todo su poder. En nuestra dimensión es mucho más débil, reduciéndose a la mitad sus puntos de creación.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Asalto.

### * Mundo Onírico

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura romper temporalmente las barreras entre las dimensiones, trasladando físicamente toda una zona a la dimensión de las pesadillas sin que deje de ser parte del mundo de Vigilia, un mundo onírico coexistente con el nuestro, creando una burbuja de hasta 50 metros por nivel adquirido en la que se manifestarán todos los miedos y fobias de cada personaje y las leyes físicas actuarán de manera diferente, de una forma caótica y terrorífica para cualquier ser humano. En el Mundo Onírico la muerte es algo muy real, y el poder del Asura está limitado por la imaginación del durmiente y, en cierta parte, por su subconsciente.

Este poder solo puede ser empleado si en la zona hay al menos un durmiente, cuyos sueños modificarán la realidad. Por ello, el mundo se verá afectado por sus anhelos, temores y fantasías, pudiendo convertirse en cualquier cosa: un mundo medieval, futurista o fantástico podrían tomar forma, convirtiéndose en una trampa mortal para aquellos atrapados. Este poder requiere de imaginación y planificación por parte del Director de Juego, que siempre deberá dejar una "llave", algo que hará que el durmiente se despierte y las dimensiones retornen a su estado normal. El durmiente siempre estará presente en el "sueño" mediante su yo onírico.

Para salir de este mundo solo hay dos salidas: derrotar al Asura cumpliendo con algo que representará la llave o conseguir despertar a los durmientes.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Hora.

### * Avatar de Morpheus

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Un Avatar de Morpheus tiene la capacidad de extraer poder de los durmientes, absorbiendo sus energías mentales y espirituales para sustentar su propia existencia. Por cada durmiente en un área de acción igual a su POT multiplicada por el nivel adquirido, recibirá un incremento de +1 a su total de PG, así como la capacidad de dar sustancia a sus ilusiones, pudiendo proporcionarles parte de estos PG y haciendo que puedan causar daño como si fueran reales. Todas las criaturas creadas de esta manera dispondrán de puntuaciones de combate idénticas a las del Asura, aunque sus características serán las del ser duplicado, de donde se calcularán todos los totales con la excepción de los PG, que serán los que les sean otorgados.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

### * Escudo de Irrealidad

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura deformar la realidad, mezclándola con las fantasías oníricas de las que extrae su energía, obteniendo una forma de defensa contra las agresiones externas. Por cada nivel de este poder, el demonio podrá utilizar una de las siguientes capacidades:

- Reducir en -1D los Pozos de todos sus oponentes. Si esto los reduce por debajo de 1D, reducirá los efectos de sus tiradas en -5.
- Anular los efectos de un Poder o hechizo específico de un nivel en Sello o PB no superior al doble nivel empleado o de una Maestría no superior a 5 veces el nivel.
- Afectar a los sentidos de sus adversarios, que caerán bajo el Estado Alterado Alucinaciones/+/++.
- Crear imágenes y sonidos ilusorios, que incrementan la DP del Asura en +5 por Nivel empleado.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos. Es posible utilizar diferentes capacidades, dividiendo el nivel total del mismo.

**Acción:** N/A.

*Ilustrado por © Kaskia*



# IBLIS
## LA OSCURA SEDUCTORA



Iblis eligió como concepto el deseo, englobando tanto la lujuria como la ambición, la envidia y el rencor que estas producen, en contraposición a su hermano Nergal. Esta poderosa Mazoku posee una personalidad maquiavélica y manipuladora, pues comprende como nadie el poder de la tentación en todos sus aspectos. Sus agentes embaucan a sus víctimas a través de las más oscuras seducciones, convirtiéndolas en esclavos de sus deseos conscientes, alimentándolos hasta que no pueden ser negados y se convierten en obsesiones que consumen cada aspecto de sus vidas. Tanto Iblis como sus Asura siempre adoptan formas extremadamente hermosas, con cierta preferencia por el sexo femenino, quizá como oposición al concepto de su hermano.

La tentadora señora de los Mazoku gusta de otorgar a sus sirvientes la capacidad de percibir, poseer y retorcer los deseos más recónditos de los mortales. Aunque muchos digan lo contrario, Iblis sabe perfectamente que todos y cada uno de los patéticos humanos tiene un precio, pues no existe ninguno que no albergue en un oculto rincón de su alma el secreto anhelo de algo por lo que sería capaz de hacer cualquier cosa. Todo aquel que ambiciona algo, es un esclavo de sus propias aspiraciones y, por ende, un sumiso siervo de la Señora de la Tentación.

*** Tentación Pecaminosa**

**Clase:** Mental.

**Efecto:** Proporciona al Asura una completa información acerca de los deseos ocultos de sus objetivos, permitiéndole controlarla a través de ellos, ya sea de forma material o usando éste poder para aumentar exponencialmente la intensidad de dichos anhelos. Así pues, alguien que envidiase a otra persona podría verse consumida por sus celos hasta el grado de atacarla físicamente u otra persona que codiciase poder o dinero sería capaz de hacer cualquier cosa por obtenerlo. Afecta a tantos objetivos como nivel adquirido y es posible resistirse con una PR VOL20, pudiendo emplearse niveles para aumentar la dificultad en +5 por cada uno sobre un objetivo.

**Límites:** Los niveles empleados para incrementar la dificultad no permitirán afectar a más objetivos, aunque pueden utilizarse niveles en diferentes objetivos. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Un personaje que se resista con éxito, es inmune para el resto de la escena.

**Acción:** 1 Acción.

*** Deseo Satisfecho**

**Clase:** Físico.

**Efecto:** Crea de forma ilusoria, a partir de otros materiales parecidos, objetos con los que satisfacer las necesidades del Asura o los deseos de los demás. Por ejemplo, unos recortes de periódico pueden transformarse en billetes de 500 euros, un chubasquero en un abrigo de visón, un utilitario en un coche de lujo, el interior de una casa humilde en el piso de una persona pudiente. A efectos de juego, el útil objetivo ganará la capacidad de "convencer" a todo aquel que lo mire de que se trata de lo que el usuario haya elegido. El límite de objetos es igual al nivel adquirido. Es posible crear objetos con capacidades especiales de esta misma forma, que funcionarán usando la energía de las esencias vitales recolectadas, al estilo de los dones ofrecidos por los Benefactores. De hecho, muchas de sus habilidades son una sombra del Deseo Satisfecho.

**Límites:** Un grupo de objetos que vayan juntos, como un fajo de billetes, contará como uno solo. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

*** Aura de Discordia**

**Clase:** Mental.

**Efecto:** Crea un área de 10 metros por nivel adquirido en la cual todos los seres vivos parecen volverse locos, atacándose unos a otros sin lógica ni razón, con la excepción del Asura, que no será agredido en forma alguna. Todos aquellos en el interior de la zona de Discordia deberán hacer una PR VOL20. De ser afectados, comenzarán a agredirse entre ellos, presas de una envidia insana e ilógica, atacando en primer lugar a aquellos con los que tengan cualquier disputa anterior o sentimientos de celos, envidia, temor o rencor. El demonio puede discriminar quienes serán afectados por el Aura de Discordia, aunque no podrá protegerlos de ser atacados por aquellos bajo sus efectos.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Un personaje que se resista con éxito, es inmune para el resto de la escena.

**Acción:** 2 Acciones.

*** Manto de Engaño**

**Clase:** Mental.

**Efecto:** Cambia la apariencia del Asura a aquella que desee, ocultando la naturaleza de sus ataques o sus acciones para evitar ser detectado si no lo desea. Así, poderes Akuma podrían ser percibidos como capacidades Esper o armas humanas. El área en la que es efectiva la ilusión es de 50 metros por nivel adquirido. Cualquier aparato de grabación óptica solo recogerá interferencias. Si utiliza Poder Akuma, podrá extender los efectos del poder a otras criaturas, aliadas o no, a un coste de 1 punto por criatura y escena.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

*** Serpiente del Paraíso**

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Incrementa en +5 la POT de Hechizo del Asura para utilizar el Madou de Orochi.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

*** Avatar de Iblis**

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Proporciona al Asura una presencia sobrenatural cuasidivina que incrementa en +50 los efectos de sus tiradas de habilidades de Relación, así como un aura de autoridad tal que es necesario hacer una PR VOL15 más su POT/10 para poder atacarle. Además, añadirá su VOL al efecto de sus tiradas de Defensa contra cualquier ataque que sufra.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.

**Acción:** N/A.

*** Contrato Verdadero**

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Proporciona al demonio la capacidad de ejercer una variante más poderosa del poder Contrato, convirtiéndolo en una clase especial de Recolector de almas, con la posibilidad de obtener grandes dones pero sin las desventajas inherentes a los Akuma, como la incapacidad de atravesar Kekkai. Al igual que el poder Contrato, se considera una forma especial de hechizo Tatari pero, al tratarse de una maldición de tipo voluntario, un Ofuda Exorcismo no podrá eliminar sus efectos.

El Contrato Verdadero no liga el alma al Benefactor, sino que la transforma en algo diferente, irreal, que ni es humano ni demoníaco. Sin embargo, a rasgos generales, muchos de los efectos son parecidos a los del Contrato normal. El Contratista se convierte en un receptáculo para las almas de aquellos a los que asesine, pudiendo aumentar sus poderes cada vez que adquiera tantas como su POT multiplicada por 50. Si el Contratista muere, su alma y todas las que posee, serán enviadas por el poder del Contrato al Asura o Benefactor.

Una vez el Contratista acepta los términos del Contrato Verdadero, que pueden ser de cualquier clase, recibe 5 puntos de Contrato para adquirir ventajas entre las siguientes:

***Poder:*** Puede adquirir un poder Akuma al nivel que desee el Contratista (Coste: 1 punto de Contrato por cada dos niveles adquiridos). El Contratista deberá consumir 1 punto de Poder Akuma por cada poder que utilice en el mismo asalto. Es posible adquirir los poderes Asura Tentación Pecaminosa o Deseo Satisfecho a doble coste.

***Don:*** El humano recibe un don que modifica la realidad de forma limitada de acorde a sus deseos al coste de un alma. Los efectos del Don siempre tienen que ver con una obsesión personal del Contratista y requieren consumir un alma para activarlos. Se diferencia con el Don del Contrato normal en que los beneficios serán de carácter sobrenatural y mucho más efectivos; por ejemplo, un personaje que se convierta en un tirador magistral recibirá la capacidad de hacer Daño Elemental o Sobrenatural con sus balas o añadirles diferentes efectos; uno que pueda rejuvenecer, podrá envejecer a otros (ya sea momentáneamente, o de forma permanente al coste de Almas). Esto puede aplicarse a cualquier habilidad.

***Siervo Akuma:*** El humano recibe un siervo Akuma que obedecerá todas sus órdenes, con una POT del doble de los puntos de Contrato que invierta en él. Se considera una Entidad de nivel igual a dichos puntos. El siervo estará ligado a su alma, con lo que si su cuerpo físico es destruido, su esencia volverá al Contratista, que podrá sacrificar un humano para encarnarlo de nuevo.

Además, todos los Contratistas reciben:

***Características Incrementadas:*** El Contratista recibe un punto de Característica por cada punto de Contrato de la misma forma que un Contratista normal. Si el Contratista es una criatura sobrehumana, ignorará los primeros cinco puntos de Características que otorgue el Contrato.

***Poder Incrementado:*** El Contratista obtendrá un incremento de +10 a su Poder Akuma por punto de Contrato, pudiendo absorber almas para recuperarlo.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes.

**Acción:** Idéntico al poder Contrato.

*Ilustrado por © Kaskia*



# MOLOCH

## EL FUEGO DE LA IRA



Moloch representa el concepto de la violencia sin sentido, la ira inextinguible que convierte a los más civilizados en bestias sanguinarias que alcanzan sus objetivos a través de la intimidación y la muerte. Su personalidad es la más simple de todas las de los Seis, pues se reduce al camino más directo, el uso de la fuerza, la guerra o la coacción física para llevar a cabo sus planes. Por ello, sus agentes son siempre poderosos guerreros capaces de liderar a sus huestes a través del respeto que infunde el miedo. Tanto él como sus Asura suelen adoptar formas intimidatorias, cuya simple presencia resulte amenazante y demuestre su poderío así como su capacidad destructiva.

Como la personificación de la violencia sin sentido y el ansia absoluta de la destrucción, Moloch comparte con sus Asura una parte del inextinguible fuego devorador de la aniquilación primigenia. Al Mazoku no le importa que sus iguales lo consideren una bestia irracional, eso únicamente demuestra que no son capaces de entender las fuerzas que mueven el orden universal. Para comer hay que matar, para construir hay que limpiar el terrero y para gobernar hay que subyugar. Todo acto de creación se sustenta en uno de devastación. Comprender ese simple concepto, es discernir los secretos de todo.

Moloch escoge a sus sirvientes por su agresividad, ansia destructiva y capacidad de sentir emociones violentas como ira, odio o furia. Más que brillantes generales, sus oficiales son guerreros feroces que lideran a sus lacayos a través de la intimidación y el miedo, más que con sus dotes estratégicas. A cambio, cuando entran en combate, lideran personalmente el ataque con sus desproporcionadas habilidades ofensivas, lo cual es una ventaja inmensa para sus ejércitos.

### * Violencia Irracional

**Clase:** Físico.

**Efecto:** Incrementa todos los daños del Asura, ya sean de origen físico o sobrenatural, en +1L1 por cada nivel adquirido. Además, si es herido, recibe un +1 al efecto de su siguiente tirada de Ataque por cada 5PG perdidos.

**Límites:** Este poder se encuentra siempre activo.

**Acción:** N/A.

### * Espíritu de Furia

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Llena de furia a los objetivos que sienten como hierve su sangre de odio y violencia, golpeando sus sienes e impidiéndoles pensar con claridad, incrementando en +10PDA, +2 Ini, +1 Acción Activa y +1L0 a sus ataques físicos y reduciendo en -20 su PDD. Pueden ser afectados tantos objetivos como niveles adquiridos. Un personaje puede evitar ser afectado si obtiene una PR VOL20. Una vez resistido, el personaje no será afectado durante toda la presente escena.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

### * Represalia Incandescente

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Convierte la sangre del Asura en chorros de llamas y vapor, devolviendo parte del daño recibido por ataques cuerpo a cuerpo contra sus atacantes. Cada nivel adquirido (máximo 3) devuelve un Estado Alterado Incineración+/++/+++.

**Límites:** El daño causado no se resta del recibido, sino que se hiere al atacante. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

### * Deflagración de Moloch

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Provoca una espantosa explosión sobrenatural que parte del cuerpo del Asura en todas las direcciones, cubriendo un área de 10 metros por nivel adquirido y provocando 2L2 de Elemento Fuego (Incineración++) por nivel adquirido, más una PR RES igual a la POT del Asura que provoca tanto daño extra como la cantidad por la que se falle el chequeo. Efectuar este ataque es agotador, de ahí su alto coste en Acciones, que pueden ser acumulados a lo largo de varios asaltos, apareciendo llamas progresivamente en sus ojos, boca, así como runas ígneas sobre su piel según vaya completando la invocación. El demonio consume 2PF al desencadenar la Deflagración. El ataque se efectuará por cualquier habilidad de combate.

**Límites:** Este ataque no distingue entre amigos y enemigos, pudiendo exterminar a los propios aliados del Asura.

**Acción:** 10 Acciones.

### * Corona de Llamas

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Incrementa en +5 la Potencia de Hechizo para utilizar el Madou de Karura.

**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

**Acción:** 1 Acción.

### * Avatar de Moloch

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Incrementa el alcance de las armas cuerpo a cuerpo (o desarmado) utilizadas por el Asura en tantos metros como el nivel de este poder, además de permitirle efectuar contraataques sin consumir Acciones, para un daño directo de 1L2 Elemento Fuego más 1L0 por cada nivel adquirido. Además de todo esto, el daño producido se considerará Sobrenatural/Maldito. Si el demonio renuncia a los contraataques podrá reunir toda la energía del asalto en un ataque devastador, incrementando el total de daño causado en +1L1 por cada nivel adquirido.

**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos. Los contraataques tendrán lugar siempre que se obtenga una contra en la defensa, sin consumir Acciones y solo en cuerpo a cuerpo, pese al alcance incrementado. Este poder no se puede combinar con el parámetro Circular.

**Acción:** N/A.

### * Jauría del Infierno Ardiente

**Clase:** Sobrenatural.

**Efecto:** Permite al Asura convocar una jauría de perros del infierno que aparecerán ante él, dispuestos a cumplir cualquier orden hasta su propia destrucción. Los perros del infierno no se detienen ante nada, no temen a nadie y no poseen la menor traza de sentido de autoconservación. Si destruyéndose a sí mismos pueden cumplir el objetivo de su amo, no dudarán en hacerlo. Su aspecto es el de unos enormes galgos esqueléticos de pellejo negro como el carbón, con sendos pares de ojos a ambos lados de la cabeza, como rendijas incandescentes. Sus fauces, ardientes como el fuego de una fragua, ignoran las armaduras físicas con facilidad, provocando Daño Elemental Fuego, aunque no causan incineración. Por si esto fuera poco, son capaces de exhalar una lengua de llamas que les sirve para abrasar a sus adversarios. Como son completamente inmunes a las llamas, pueden usarlas mientras otros canes atacan cuerpo a cuerpo a sus objetivos. Todo esto, combinado a su capacidad de devolver daño proveniente de ataques físicos, los convierte en los heraldos de una muerte horrible.

La cantidad de perros infernales invocados es igual a la POT del Asura, más 10 por cada nivel adquirido, pudiendo llamar solo una fracción de ellos si lo desea. Los canes entenderán cualquier orden que se les dé y, aunque no poseen la capacidad de comunicarse, su amo podrá comprender empáticamente cualquier cosa que quieran transmitirle. Su olfato está muy desarrollado y sus sentidos les permiten percibir a sus víctimas tanto por su calor corporal como por su olor. Los sabuesos pueden utilizar su Poder Akuma para hacer uso de cualquiera de los Poderes Básicos siguientes: *Movimiento Akuma, Regeneración o Visión Akuma*.

Es posible emplazarlos como guardianes en un lugar o mandarlos a cazar a un objetivo, pudiendo alejarse de su amo sin problemas hasta cualquier distancia. Una vez cumplen sus órdenes, puede dárseles nuevas instrucciones. En caso contrario, matarán a cualquiera que se encuentre con ellos y se alimentarán antes de desvanecerse.

**Límites:** El invocador puede llamar a estas criaturas tantas veces como desee pero si son destruidas deberá consumir tantas almas como perros infernales quiera recrear.

**Acción:** 3 Acciones.

**PERRO DEL INFIERNO** **Élite:** 2

**PG**: 50 **Acc** 4 **Ini** +5 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauces | +5 | 70 | 50 | 4L3* | Ca, De, He |
| Lengua de Llamas | +5 | 70 | 50 | 2L2*/** | |

* Elemento Fuego

** Si varios atacan a un mismo objetivo, cada uno suma +1L0 al daño en lugar de aplicarse por Élite. De esta forma pueden atacar más de seis de ellos al mismo oponente.

**Habilidades**: Atletismo 120, Percepción 120, Intimidar 60.

**Poderes:** Arma Natural 2 (Inc. Daño 2), Aura de Fuego (1m, Incineración), Disturbio de la Sangre (+10PDA, +2L0, -1PF por asalto).

**Especial:** Inmunidad Fuego. Vulnerabilidad contra Agua (+50%). Ataques elementales (Fuego). Sentidos especiales (visión termográfica, olfato desarrollado +30).

**Maestría:** Ofensivo 100. **Poder Akuma:** 15

*Ilustrado por © Enfer de Hell*



# IZANAMI
## LA MUERTE FINAL



Izanami está fascinada con el concepto de la mortalidad, la decadencia que conduce a la muerte. Al no estar realmente viva, encuentra atrayente todo lo referente a dicha noción, pues entiende que cuando las criaturas fallecen alcanzan un estado de paz en el que el Hambre desaparece. Su personalidad es paciente y meticulosa, fría y despiadada. Al haber dedicado milenios enteros a entender los mecanismos del fin de la vida, se ha apercibido de la repulsión y el miedo que la muerte despierta en los seres vivientes, que parecen no poder aceptar que su tiempo en el mundo es limitado. Por ello, sus agentes utilizan esos conocimientos para intimidar a los humanos con la amenaza de su mortalidad o con la esperanza de engañar a la parca. Y por increíble que parezca, tiene éxito muy a menudo. La naturaleza humana es tal que incluso los más desconfiados e inteligentes ven su juicio nublado ante la perspectiva de la propia mortalidad. Tanto ella como sus Asura toman formas dignas y a la vez oscuras, como se espera de la personificación de la muerte.

Todo lo vivo debe morir. Toda llama debe extinguirse. Toda creación termina marchitándose. Nada es imperecedero. Izanami imparte estas enseñanzas en sus siervos y los Asura, como los más poderosos de ellos, deben personificar dichos conceptos. El gobierno sobre las fuerzas y los mecanismos de la muerte y la corrupción del Flujo de almas es su legado, pues no hay nada más cierto que ha de llegar el día en el que se apaguen hasta las mismas estrellas del firmamento y, si esto es un hecho, ¿cómo esperan los humanos que su mundo dure eternamente?

*** La Puerta de Yomi**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa los efectos del poder Akuma Animación Necromántica, aumentando la cantidad de Marionetas o Títeres que el Asura puede levantar en un 100% por nivel adquirido. Así, poseyendo este poder a nivel 4 se animarán cinco veces la cantidad de criaturas; si es a nivel 9 se aumentará a diez veces dicha cantidad. Por supuesto se requiere una cantidad suficiente de cadáveres para levantar.
**Límites:** Las criaturas permanecerán animadas hasta que sean destruidas o se deje de mantenerlas. Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción (añadido a las del otro poder).

*** Jardín Marchito**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** El Asura absorbe las esencias vitales de todas las criaturas vivas en un área de 10 metros por nivel del poder, arrancándoles tantos PG como el rango de fallo de una PR RES10+5 por cada nivel adquirido. Los PG robados son utilizados para curarse según las reglas usuales.
**Límites:** No pueden absorberse más PG que los que posee una criatura. Como media, los vegetales menores proporcionan 10PG por metro de radio, los árboles entre 20-100PG, los animales pequeños 1PG, los animales medianos 5PG, los animales grandes 20PG y los seres humanos ordinarios 5PG.
**Acción:** 3 Acciones.

*** Majestad del Inframundo**
**Clase:** Mental.
**Efecto:** Mediante este poder, un Asura puede controlar a los Ayakashi, obligándolos a obedecer sus voluntad. Puede controlar a una cantidad de Ayakashi cuya POT combinada no supere la POT del Asura más 10 por nivel adquirido, con ciertas modificaciones según la clase de la que se trate. Es posible mandar a los espíritus misiones complejas que efectuarán de forma literal. Los Ayakashi odian ser controlados, por lo que pueden llegar a traicionar a su amo si son liberados de su influencia.
**Límites:** Los Yorei cuestan su POT, los Ayakashi su POTx2, los Obaké su POTx3 y los Shinigami su POTx4, a efectos de la cantidad de entes que puede controlar al mismo tiempo.
**Acción:** 1 Acción (mientras se mantengan controlados deberá asumirse el coste cada asalto).

*** Devorador de Almas**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Permite al Asura absorber todas las almas de aquellos que fallezcan dentro de un área de 10 metros por nivel de poder, absorbiendo su energía vital y adquiriendo tanto sus habilidades como sus conocimientos. Los Ayakashi son inmunes a este poder. Cada alma absorbida proporciona 10 puntos de Poder Akuma de forma inmediata. El límite de ánimas que puede capturar y devorar en un asalto es igual al nivel de poder adquirido. Nada impide que el demonio se alimente de otra forma además de hacer uso de este poder.
**Límites:** Si las almas han sido drenadas anteriormente, se reducirá la cantidad de Poder Akuma absorbida.
**Acción:** 1 Acción.

*** Regente de los 8 Infiernos**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa en +5 la Potencia de Hechizo para utilizar el Madou de Tsukuyomi.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción.

*** Avatar de Izanami**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa la capacidad del poder Bolsa de Almas en 2 por nivel adquirido y le proporciona una Armadura de 15 contra todo daño no Sobrenatural. Por último, todo daño físico causado por el Asura en cuerpo a cuerpo se considerará Maldito y provocará Podredumbre++.
**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos.
**Acción:** N/A.

*** Shogun del Otro Mundo**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Permite al Asura convocar un muerto viviente de inmensos poderes para que actúe como general de sus ejércitos. El Shogun del Otro Mundo aparece como un Samurai esquelético vestido con una armadura O-yoroi y montado en un caballo de color ceniza que posee la facultad de moverse sobre cualquier superficie (es la representación de su poder Vuelo y forma parte de él). El Shogun es un estandarte viviente (o mejor dicho, no-viviente) para las tropas de ultratumba que reciben un incremento a su nivel de Élite de +1 por cada 2 niveles (o fracción) de este poder hasta un límite de +10 siempre que se encuentren a una distancia no superior a 100 metros por nivel adquirido.
Por cada nivel adquirido, el Shogun recibe los siguientes incrementos:
*+1 Acción Activa.*
*+1 Nivel de Heridas extra.*
*+3 a una Armadura (sin límite).*
*+10PDA y PDD y suma +1L0 al daño.*
*+10 a la Maestría de los conjuros de Tsukuyomi que conoce.*
*+2 a su Potencia de Hechizo Tsukuyomi.*
*+20 Poder Akuma.*
*+5 niveles de Animación Necromántica.*
*+1 nivel de Jardín Marchito (limitado a 10 metros de área)*
+1D al Pozo (por cada 2 niveles)
Convocar al Shogun del Otro Mundo requiere de un ritual por parte del Asura que se prolonga durante una hora, manipulando las energías nigrománticas y demoníacas de forma adecuada para crear un receptáculo para el poder del Asura. El Shogun puede alimentarse de las almas de los muertos para recuperar su Poder Akuma. Si es destruido se desvanece de la existencia y sus tropas pierden todos los bonificadores que les proporcionara. Al contrario que otras invocaciones, el Shogun posee POT.
**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos hasta que el Shogun es desconvocado o destruido.
**Acción:** Especial.

**SHOGUN DEL OTRO MUNDO**
FUE: 4 RES: 3 REF: 4 VOL: 2 MEN: 2 POT: 5xnivel **Pozo** 3/3
**Poder:** 50 **PG** (+1)20 **Reg** - **PF** - **DP** 28
**Acción** 4 (+3) **Ini** +5 **Agu** 9 (12) **Arm:** **F** 9 **B** 6 **E** 6
**PR:** **FUE +6** **RES 0** **REF +1** **VOL 0** **MEN +5**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Katana Maldita | +5 | 105 | 85 | 7L3 | Ci+, R, Ma, He++ |

***** *Daño Sobrenatural/Elemental Agua Oscura/Maldito*. Todo humano muerto por la Katana Maldita se levanta como un Títere al asalto siguiente.
**Debilidades**: Madera.
**Capacidades Especiales**: Soporte Vital. Resistencia Excepcional. Inmune a control mental, Hemorragia, Miedo y veneno. Ataque Extra 1.
**Poderes:** Arma Akuma 5 (Elemental, Maldito, Encantada), An. Necromántica 5, Vuelo 3, Señor de los Muertos 1, Jardín Marchito 1.
**Estilo/Maestría:** Potente 150.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 200, Cabalgar 200, Percepción 150, Liderazgo 120, Con. Ocultismo 100, Con. Tsukuyomi 100.
**Especial:** Inmunidad Agua 100. Vulnerabilidad Madera (+50%), Sentidos especiales (ve almas). Conoce todos los hechizos de Tsukuyomi hasta nivel 50. Estandarte (+1 a la Élite de sus tropas no-muertas hasta 100 metros de distancia), No-Muerto.
**Madou:** Pot. Hechizo Tsukuyomi 16.

*Ilustrado por © Kaskia*


霊

# NERGAL

## EL GENERAL CARMESÍ



Nergal es la personificación del concepto del orden, la lealtad y la competitividad, todo lo que conduce a la superación personal. Aunque pueda resultar chocante en un Señor de los Demonios, su personalidad es virtuosa, ya que representa todo lo que define a un buen líder: la planificación meticulosa, la preparación y el afán de victoria a través del enfrentamiento justo. Pero no hay que confundirse: este Mazoku se alza sobre los ríos de sangre que han corrido durante las batallas que ha causado. Quizá por ello, sus agentes no necesitan embaucar a sus víctimas como hacen los de su hermana Iblis, pues simplemente buscan a aquellos líderes que persiguen un fin y que pueden resultar receptivos a sus propuestas. Un buen general puede hacer que sus hombres le acompañen hasta el infierno, en este caso literalmente. Tanto él como sus Asura toman formas carismáticas, casi siempre masculinas, cuya sola presencia infunda respeto e inspire a sus subordinados.

El oscuro gemelo de Iblis alimenta su vigor en la fuerza del grupo, del número, de la lealtad y la disciplina. La energía emocional que desprende un ejército dirigiéndose a la batalla no puede ser igualada por deseos, anhelos, terror o violencia sin sentido. Todos esos conceptos deben de ser encauzados y este poder es el que ofrece a sus generales, los Asura: convertirse en un líder indiscutible, el lobo que encabeza la manada y la dirige para ampliar su territorio de caza.

Allí donde Moloch proporciona furia sin sentido, Nergal provee de una dirección a la violencia, encauzándola de una forma provechosa, un orden que domina el caos. Allí donde Belphegor actúa de forma solapada, Nergal encabeza cada ataque. Allí donde Iblis usa la lujuria, él emplea el carisma para inspirar lealtad y respeto. Aunque Nergal parezca personificar un concepto positivo, debe tenerse en cuenta que un líder que no repara en bajas para lograr sus objetivos quizá no sea más que un carismático carnicero. Por desgracia, la historia está plagada de ejemplos de esto. No es raro, porque Nergal y su hermana posiblemente sean los dos Mazoku que mejor nos comprendan.

*** Aura de Liderazgo**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Asura incrementa las estadísticas de combate de sus tropas, aumentando sus puntuaciones de PDA y PDD en +5 por cada nivel adquirido. Una vez afectados, los objetivos deberán permanecer dentro de un área de 250 metros por nivel adquirido para seguir beneficiándose de sus efectos.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción.

*** Joya Segadora**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** De la sangre del Asura toma cuerpo una hoja cristalizada con el grosor de un cabello y dos metros de longitud capaz de perseguir a un objetivo hasta su completa destrucción. La hoja posee las características, básicas abajo indicadas, ganando un +1L1 por cada nivel adquirido a partir del primero, que también incrementa su Movimiento en 1. El arma ataca con una PDA de 75+POT y sumará +5 al efecto de su tirada de Ataque por cada nivel adquirido. La Joya Segadora siempre provoca el Estado Alterado Hemorragia++. Atacar a la Joya es inútil, ya que estallará en una miríada de gotas de sangre y se recompondrá instantes después, para continuar exterminando a los oponentes designados por su creador. Un Kekkai protegerá de este poder siempre que posea una FUE superior a 5 veces el nivel adquirido. En caso contrario, solo la frenará momentáneamente, pues cada asalto la Joya Segadora destruirá tantos puntos de FUE del Kekkai como su nivel adquirido. Su Pozo es el de su creador.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible crear varias Joyas Segadoras, pero deberán dividir tanto el daño que causan como el bono a la tirada de Ataque entre ellas.
**Acción:** 1 Acción por Joya (1 Acción Pasiva designar nuevos objetivos por Joya).

**JOYA SEGADORA**
**PG**: Indestructible* **Armadura**: F - B - E -
**Poder:** - **Acción** 5 **Ini** +1D **Movimiento** 2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Segadora | +1D | esp | esp | 1L1* | Ca |

* Estado Alterado Hemorragia++. Daño Sobrenatural.
**Especial:** Indestructible: si se le causan 25PG o más, estalla en miles de gotas de sangre y se recompone a final de asalto. Produce daño Sobrenatural.

*** Lobo Solitario**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa en +5 la Potencia de Hechizo para utilizar el Madou de Okami.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción.

*** Muralla Inexpugnable**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Una enorme cantidad de rocas se alzan del suelo, convirtiéndose en afiladas aristas de cristal que comienzan a girar a gran velocidad alrededor del Asura, protegiéndolo y causando un 1D por nivel adquirido de daño Físico a cualquiera que entre en cuerpo a cuerpo con él, amén de provocar el Estado Alterado Hemorragia+ de forma automática. Además, las rocas le proporcionan un bonificador de +5PDA contra ataques a distancia por nivel adquirido. Es posible atacar a las rocas, que soportan un daño de 50PG por nivel y tienen una Defensa Pasiva de 50, reduciéndose en un nivel todas las ventajas por cada 50 PG recibidos. La Muralla Inexpugnable no imposibilitará los ataques del demonio, que podrá ejecutar golpe tras golpe mientras los cristales se apartan de su camino.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La muralla se moverá con el Asura.
**Acción:** 1 Acción.

*** General Invicto**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Permite al Asura absorber parte del espíritu combativo de sus seguidores, ganando 1PG por cada uno de ellos que se encuentre en un área de 100 metros por nivel adquirido, así como 1 punto de Poder Akuma por cada 10 de los mismos. Una vez absorbidos, podrá mantenerlos incluso si su ejército es destruido, durando los beneficios una hora completa antes de desvanecerse, e incluso entonces, tan solo se desvanecerán aquellos que superen las puntuaciones máximas del demonio.
**Límites:** En ambos casos, es posible superar la puntuación máxima del Asura. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 20 Acciones.

*** Avatar de Nergal**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa las capacidades de Liderazgo del Asura, aumentando PDA y PDD en +10, así como +1L0 al daño de sus tropas ambas cosas por nivel adquirido de este poder. Además, sumarán +2 a las PR que puedan hacer. El Asura comparte estos bonificadores con sus tropas.
**Límites:** Los efectos de este poder están siempre activos. Las tropas deben de estar dirigidas por el Asura en persona para recibir los bonificadores.
**Acción:** N/A.

*** La Mano que Domina el Mundo**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el Asura concentra el espíritu de lucha de sus tropas, canalizándola y transformándola en un potente ataque místico que desencadenar sobre los ejércitos enemigos. Para usar la Mano que Domina el Mundo hay que contar los puntos de Élite totales del ejército, y esa cantidad podrá ser utilizada como fuente de poder para los efectos sobrenaturales, con un límite de 100 puntos por nivel adquirido. Las posibilidades y sus costes son las siguientes:

*+1L1.* Coste: 20 puntos hasta 5L5. Por encima, 50 puntos 9L9. El tipo de daño es Físico.
*+1 metro de área.* Coste: 10 puntos por metro.
*+Estado Alterado (Miedo, Aturdimiento).* 10 puntos.
*+Estado Alterado (Miedo+, Aturdimiento+).* 25 puntos.
*+Estado Alterado (Miedo++, Aturdimiento++).* 50 puntos.
*+ Alcance.* Coste: 1 punto por cada 100 metros.

**Límites:** La cantidad de los puntos de Élite empleables con este poder es fija. Si el Asura lidera un ejército de 3.000 hombres con Élite 1 y 500 con Élite 3, poseerá 4.500 puntos de Élite para emplear con este poder durante toda la batalla. Si los consume, no podrá utilizar de nuevo la Mano que Domina el Mundo. Al emplear este poder, el demonio parecerá ser rodeado por una oscilación traslúcida que emana de sus tropas y, al elevar su mano derecha, se condensará en ella, lanzándola con un ruido sordo hacia su objetivo. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural. Requiere liderar tropas con Élite.
**Acción:** 1 Acción

*Ilustrado por © Enfer de Hell*



# BELPHEGOR
## EL CAMINANTE LÓBREGO



Belphegor es el más oscuro de los Mazoku, aquel que en su actual encarnación sigue manteniendo una afinidad con las fuerzas que conformaban su universo antes de la Visión y por eso ha elegido un concepto igual de tenebroso: el oscuro abrazo del miedo. Todas las criaturas sienten esta emoción primordial y siempre dirige sus existencias en mayor o menor grado. Su personalidad es, como mínimo, perturbadora. Paciente hasta el extremo, planificador hasta lo obsesivo, reservado, impenetrable y enigmático, Belphegor comprende como nadie el poder subyugador del miedo, pero no como simple terror: el temor a lo desconocido, a la propia mortalidad, al fracaso… existen infinitas clases de miedo y todas ellas llevan hasta la desesperación. Sus agentes son especialistas en el uso de la inseguridad de los humanos para someterlos a través de sus propios temores. Tanto él como sus Asura toman formas tenebrosas, sombrías, cubiertas de oscuridad, capaces de inspirar temor con su simple presencia.

Cada luz tiene su sombra, cada anverso su reverso, cada moneda sus dos caras. Habitando en algo más negro que la oscuridad, Belphegor personaliza el lado oscuro que habita en todo lo vivo, los deseos inconfesables, las hambrientas tinieblas que todo lo engullen. El peor enemigo es aquel que no se revela hasta que es tarde para huir, el que juega con los miedos de sus víctimas, el que utiliza esa porción de tinieblas común a los seres humanos. La oscuridad trae el caos y el terror, oculta las auténticas amenazas y sugiere otras aún peores, hasta abrazar con su gélido olvido toda la creación. Y la Humanidad no tiene defensa contra el terror, porque todo ser humano intenta escapar del sufrimiento.

Y quien teme sufrir, sufre de temor.

*** Zona de Vacío**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Crea una zona de 10 metros de área por nivel adquirido en la cual es neutralizada la energía de los seres vivos, que verán drenado su Poder Akuma, Ki o Bioenergía en 1 por nivel adquirido. Los seres humanos pueden morir al serles drenado su espíritu y ni siquiera los Ayakashi o las criaturas convocadas son inmunes a este poder.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El Asura no absorbe la energía disipada.
**Acción:** 2 Acciones.

*** Cristal Oscuro**
**Clase:** Mental.
**Efecto:** Trae a la existencia un cristal romboidal de color negro de 2 metros de altura que parece tragarse la luz a su alrededor. El Cristal Oscuro tiene la capacidad de aprisionar a un oponente, atrapándolo en su interior en una especie de campo de éxtasis que llena su mente de los más arraigados terrores atávicos de la humanidad, algo que ningún ser humano puede soportar. Es posible crear un cristal por nivel adquirido. Para liberar a un cautivo de un Cristal Oscuro hará falta causarle tantos PG como POT más nivelx10, teniendo en cuenta que todo el daño que supere dicho total será recibido por el prisionero. Una vez liberado, deberá hacer una tirada de Frialdad o morirá literalmente de miedo. Si el personaje posee alguna capacidad que lo haga inmune a dicha emoción, tirará 2D más, incluso si supera los 5D, pero tirará igualmente.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural.
**Acción:** 1 Acción por cristal.

*** Noche de Eterna Perdición**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Crea una zona de 100 metros por nivel adquirido en la cual las condiciones de iluminación son nulas, similares a las de una noche sin luna ni estrellas. Ninguna fuente de luz no sobrenatural funcionará y las de origen metafísico no llegarán más allá de 1 metro, proporcionando una penumbra más que una claridad. Todos aquellos en el área serán considerados bajo los efectos de Ceguera Completa, a no ser que puedan compensarlo de alguna manera. La tecnología ordinaria tampoco podrá anular la oscuridad de la Noche de Eterna Perdición, por lo que los visores nocturnos o termográficos tampoco servirán de nada. Los daños colaterales de un apagón de estas características son enormes, pudiendo producir pánico colectivo al ver que nada puede atravesar las tinieblas en que todo se encuentra sumido. Algo muy conveniente para quien se alimenta del miedo.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La zona de oscuridad se mueve con el Asura.
**Acción:** 20 Acciones.

*** Oscuridad Viviente**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Usando su dominio sobre la oscuridad primigenia, el Asura es capaz de animar la sombra de un aliado u oponente, que tomará forma física y actuará siguiendo sus órdenes, disponiendo de las mismas características, habilidades y poderes que el original, aunque carecerá de conocimientos de Kidou. Pueden animarse tantas sombras como niveles adquiridos siempre que la suma de sus Sellos, su Bioenergía/20, su Ki/20 o su POT combinados no superen la POT del invocador.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 3 Acciones.

*** Regente de la No Existencia**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Incrementa en +5 la Potencia de Hechizo del Asura para utilizar el Madou de Kyomu.
**Límites:** Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
**Acción:** 1 Acción.

*** Avatar de Belphegor**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** El Asura recibe la capacidad de que sus sentidos no puedan ser ofuscados de forma alguna, entendiendo todas las formas de comunicación posibles, no pudiendo ser privado de ninguno de ellos en forma total o parcial, siendo todos ellos mucho más sensibles, multiplicando su eficacia y alcance por el nivel adquirido. Además, un Avatar de Belphegor podrá animar su sombra y enviarla en su lugar a donde desee, aunque solamente podrá otorgarle tantos puntos de sus poderes como el triple del nivel adquirido.
**Límites:** Este poder se encuentra siempre activo. Si la sombra resulta destruida, volverá a formarse de forma natural transcurridos 666 segundos.
**Acción:** N/A.

*** Moradores de Penumbra**
**Clase:** Sobrenatural.
**Efecto:** Este poder permite al Asura insuflar ciertos poderes en sus seguidores, inundándolos de la energía demoníaca de las sombras, dotándolos de diversas capacidades sobrenaturales que les permiten ser excepcionalmente eficientes como agentes de Belphegor. Cada nivel en este poder proporciona un punto de Penumbra a un seguidor, que puede usarlo para adquirir cualquiera de las capacidades descritas a continuación. Los Moradores seguirán siendo humanos a todos los efectos.

***Características Incrementadas:*** Incrementos al coste de 1 punto de Penumbra siempre que esto no la eleve por encima de 3.
***Movimiento en Penumbra:*** Permite al seguidor introducirse en las sombras y salir por otras cercanas. Por cada punto de Penumbra incrementa en 25 metros la distancia máxima a la que puede transportarse.
***Rostro en la Penumbra:*** Proporciona la capacidad de cambiar de aspecto, tanto físicamente como de vestuario, aunque mantenerlo requiere del gasto de 1 punto de Poder Akuma por minuto. Los Moradores siempre tienen la piel pálida y visten ropas negras.
***Absorción de Almas:*** Permite al seguidor devorar las almas de los humanos que asesina, pudiendo así recuperar Poder Akuma sin tener que recibir transfusiones del mismo de su Amo.
***Manipulación Sombría:*** Proporciona un nivel del poder Akuma Manipulación Sombría por cada punto de Penumbra invertido.
***Forma de Penumbra:*** Permite al seguidor tomar una forma inmaterial de sombras al coste de 1 Punto de Poder Akuma por asalto. Esta capacidad cuesta 3 puntos de Penumbra.
***Sombras Chinescas:*** Permite al seguidor crear pequeñas criaturas de sombra que utilizar como espías o mensajeros. Podrá crear tantas Sombras Chinescas como puntos de Penumbra invierta en este poder. Las criaturas poseen una habilidad de Sigilo de 150 (tirando 3D), una PDD de 75 y 20PG, aunque son inmateriales y se requiere daño Sobrenatural para afectarlas. El Morador percibirá la destrucción de sus criaturas y podrá crear otras nuevas cuando lo desee.
***Aura de Penumbra:*** Permite al seguidor proyectar su aura para aterrorizar a aquellos que la contemplen. Al hacerlo, las fuentes de luz parecerán difuminarse, proyectando sombras por doquier, en un efecto muy intranquilizador para quienes lo presencien. Las víctimas en las inmediaciones del Morador deberán hacer una PR VOL10+2 por nivel adquirido o caerán bajo el Estado Alterado Miedo.

**Límites:** Los efectos de este poder son permanentes. Un Asura no puede otorgar al mismo Morador más puntos de Penumbra que su nivel en este Poder ni puede superar en total más que su POT.
**Acción:** 20 Acciones.

*Ilustrado por © Enfer de Hell*



*Jugabilidad:* Los Akuma son los malos de esta historia, sus motivaciones son primarias y directas, lo que los hace personajes poco atractivos y muy limitados. Una buena historia no es solo blanco y negro, sino que incluye todo tipo de tonalidades de grises. Los Akuma solo utilizan los tonos negros, por lo que los argumentos serían bastante limitados. Por esta razón, no se recomienda en absoluto establecer una campaña con jugadores Akuma auténticos.

## AYAKASHI

La capacidad de nuestro mundo para engendrar vida existe porque nuestro planeta en sí mismo está vivo, no en el sentido de moverse y sentir, sino en el que tiene una forma física y una vasta acumulación de energía espiritual que permite la aparición de formas de vida. A ese gran cúmulo de fuerzas vitales se le llama Flujo de Almas. Mediante un complejo proceso que la ciencia humana aún no puede entender, los seres vivos aparecieron sobre la tierra merced a una confluencia de esencias vitales y elementales.

Así empezó todo, con la más pequeña forma de vida y el incesante avance de la evolución. Con el paso del tiempo, la Tierra se convirtió en un hervidero de las más diversas clases de seres que, al morir, retornaban su espíritu al Flujo de Almas, en una suerte de círculo de la vida que se repite incesantemente.

Como parte de un todo, los seres vivos están ligados al Flujo de Almas y, mediante la comprensión real o intuitiva del esquema de la creación vital, pueden apropiarse temporalmente la energía de la corriente espiritual, usándola para gobernar los elementos y combatir a la muerte misma. En algunas ocasiones, las circunstancias de la muerte de un ser humano (y, rarísimas veces, algún animal) o la gran voluntad del mismo hacen que el proceso falle y el ánima se niegue a perder su identidad y su individualidad, accediendo de forma completamente instintiva a las fuerzas que componen el Flujo de Almas, manteniéndose en un estadio que no es ni el de un ser vivo ni el de un muerto. A estas abominaciones se las ha llamado espectros, fantasmas, polstergeist, ánimas, muertos sin reposo y de mil formas más, aunque nosotros usaremos el nombre que les dan los Onmyoji: *Ayakashi*.

Un Ayakashi es una criatura espiritual que necesita alimentarse de Ki, la energía vital del ser humano, para mantener su existencia. Las energías de los Kekkai son un manjar para muchos de los Ayakashi, que pueden alimentarse de ellas, destruyendo sus efectos y ganando un punto de Ki por nivel de FUE del Kekkai, que podrán almacenar por encima de sus límites normales, siendo los primeros que perderán posteriormente. Por eso, no es una buena idea mantenerlos a raya utilizándolos ya que, aunque se les retrasará momentáneamente, a la vez se les estará proporcionando una fuente de energía que los fortalecerá, convirtiéndolos en oponentes aún más terribles.

Las Debilidades de los Ayakashi son la sal y el hierro, ambas obligatorias al menos a Menor sin proporcionar ningún beneficio (elevarlas a Mayor proporciona 1 punto de POT), pudiendo poseer otras como la luz solar, el fuego o la plata, con un máximo de cuatro. Sus Características aumentan con su POT, pudiendo poseer un valor de 0 en las físicas (su FUE siempre es 0) y careciendo de PF, aunque aquellos que poseen Parámetros activables pueden usar Ki para usarlos.

***Debilidad Especial:* Hierro.** El Ayakashi es vulnerable frente a los objetos de hierro. Cualquier ataque con armas u objetos de dicho metal no requerirá daño Sobrenatural para afectarles. La Debilidad Mayor ignorará el Aguante y se considerará daño Sobrenatural/Físico/Maldito o lo incrementa en +1L1 de serlo. Curiosamente, las Zenryoku se consideran armas de Hierro contra los Ayakashi.

***Ventajas:*** Inmaterial, No Muerto (sin Intelecto Limitado).

***Fuente de Poder:*** Ki, Almas. Para alimentarse todos los Ayakashi reciben gratuitamente el poder Hambre, sea cual sea su clase.

Existen tres clases diferenciadas de Ayakashi, establecidas por sus rangos de poder a la vez que por sus costumbres. Caso aparte son los Obaké, un tipo de espíritu consumido por el odio y la venganza irracionales.

### *Yorei*

Esta clase de Ayakashi es poco peligroso, en ocasiones incluso benéfico. Son espíritus de humanos o animales que dejaron algo por hacer y no quieren, o no pueden, volver a unirse al Flujo de Almas para convertirse de nuevo en parte del todo. Normalmente estarán unidos a un objeto o lugar importante para ellos. Si pueden cumplir aquello que les retiene, dejarán de resistirse, aceptando su muerte y retornando a la corriente vital. Raramente son peligrosos, pues no poseen demasiada energía, pero pueden volverse violentos si se intenta impedir que logren su objetivo. Algunos no saben que están muertos o están terriblemente confundidos, y en su deambular provocan daños sin verdaderamente desearlo. Es por eso que hay que tener bastante tacto al enfrentarse a ellos. La mayor parte de las historias de fantasmas tienen su origen en esta subclase de Ayakashi.

Los Yorei pueden ser destruidos rociando sus restos mortales, que no se descomponen, con sal y quemándolos. Si su forma incorpórea es consumida, también son eliminados.

***Reglas de Creación:*** Características 4+POT (su FUE siempre es 0). *POT:* 1-3. *Ki:* POTx10. *Habilidades:* a elección, ya que pueden tener edades muy avanzadas.

FUE: 0 RES: 1 REF: 1 VOL: 2 MEN: 1 POT: 1 Pozo 1/1
**Ki:** 10 **PG** 10 **Reg** - **PF** - **DP** -
**Acción** 2 **Ini** +1 **Agu** - (2) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE** - **RES** - / - **REF** +1 **VOL** - / - **MEN** +1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Toque | +1 | 25 | 20 | -2Ki | - |

**Debilidades:** Sal, Hierro.
**Poderes:** Hambre, Interferencia 1.
**Habilidades:** Atletismo 40, Intimidar 30, Percepción 30.
**Especial:** Inmaterial, No Muerto (sin Intelecto Limitado).
**Notas:** Este ejemplo es el fantasma de Claire, una niña que fue raptada por un Gaki que secuestra niños en Montpellier para devorarlos posteriormente en su cubil en las alcantarillas. Logró huir en un descuido de su captor, pero cayó en una grieta y se ahogó. La pequeña no entiende por qué nadie puede verla y vaga por las calles buscando a sus padres.

### *Ayakashi*

Este grupo, más común y problemático, es el que ha dado el nombre con el que se conoce genéricamente a todas estas criaturas. Los Ayakashi típicos son los espíritus de personas (muy raramente de algún animal) que han desafiado a la muerte y se resisten a unirse al Flujo de Almas. Muchos de ellos comienzan como Yorei, pero en algún momento pierden el sentido de su existencia y, llevados por un fuerte sentimiento de ira, venganza o desesperación comienzan a atacar a otros Yorei, así como a seres humanos. Cada alma que consumen incrementa su poder, dándoles el sustento necesario para mantenerse en su estado espectral, además de ofrecerles la energía suficiente para utilizar sus poderes. Con el paso del tiempo, los Ayakashi van aprendiendo más y más formas de usar la energía robada, llegando el momento en que pueden afectar el mundo material de múltiples maneras. Al igual que los Yorei, pueden ser destruidos mediante la cremación de sus restos o si su forma incorpórea es consumida.

***Reglas de Creación:*** *Características*: 5+POT (su FUE siempre es 0). *POT:* 5-9. *Ki:* POTx10. *Habilidades:* a elección ya que pueden tener edades muy avanzadas.

FUE: 0(2) RES: 3 REF: 3(5) VOL: 4 MEN: 3 POT: 8 Pozo 3(4)/2(3)
**Ki:** 120 **PG** 40 **Reg** 20 **PF** - **DP** 21
**Acción** 3(4) +1 **Ini** +4(+6) **Agu** 10 (9) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF** +3 **VOL** +4 **MEN** +1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Cuchillo* | +9 | 80+4 | 65 | 6L3 | Ci, R, Ma+, He, Di+ |

* Solo cuando se materializa; provoca Congelación. +3 al daño en Contra.
**Debilidades:** Sal (M), Hierro.
**Poderes:** Hambre, Manifestación (PR VOL18), Materialización 4 (+2FUE, +2REF), Refugio 4.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 120.

***(1PF)*** Elige un efecto (Ceguera, Derribo, Dolor) y añádelo a tu ataque hasta el final de asalto. Los efectos son automáticos sin resistencia que valga. Pasado el asalto, desaparecerá en el momento de Ini del oponente.
**Habilidades:** Atletismo 90, Sigilo 70, Des. Sobrenatural 50, Fuerza de Voluntad 120, Intimidar 70, Percepción 50.
**Especial:** Inmaterial, Forma Espiritual, No Muerto (sin Intelecto Limitado). Cortar Explosión. Mejora Defensiva 2. Ataque y Defensa Avanzados.
**Notas:** Este ejemplo es el espíritu de Andrés Jiménez, un bandolero que fue ejecutado en 1852 en Córdoba. Dado que su mujer e hijos siguieron viviendo, él se negó a partir, convirtiéndose en un Yorei. Su mujer, asustada por su presencia, pidió ayuda al párroco, quien informó a sus superiores, que decidieron quemar el cuerpo en secreto. Andrés decidió mantenerse a cierta distancia, convirtiéndose en el ángel guardián de su familia, actuando solo en casos de necesidad, ayudándoles y espantando a cualquier pretendiente que se acercara a su mujer. Con el tiempo, su mujer murió, pero su espíritu decidió dirigirse hacia la luz. Su marido, tras tantos años esperando en silencio enloqueció completamente, devorándola, y empezó a alimentarse de las almas de los lugareños. Una epidemia de gripe ocasionó una gran mortandad, proporcionándole muchas almas que devorar, transformándose en Ayakashi. Actualmente reside en el lugar donde estaba situada la vivienda de su familia, siendo su foco el anillo de casada de su mujer, enterrado con su cadáver. Es común que los que habitan en el bloque de pisos que se construyó encima sufran accidentes e incluso recientemente ha habido varios asesinatos que las autoridades achacan a un asesino en serie. Algunos de los vecinos han oído ruidos, especialmente en el sótano, donde están el garaje, los trasteros y la lavandería.

### *Shinigami*

Cuando un Ayakashi ha devorado una cantidad suficiente de almas, se transforma en un ente terrible, un ser tan poderoso que puede arrancar los espíritus de los seres vivos con facilidad, y que no se detiene hasta dejar la zona en la que habita completamente despoblada. Los poderes de un Shinigami son de una extensión tal que enfrentarse a uno de ellos sin la protección adecuada es la muerte segura. Solo seres con poderes sobrenaturales pueden tener alguna posibilidad de éxito y, aún así, corren el riesgo de terminar destruidos en cuerpo y alma. Además, tienen la escalofriante habilidad de arrancar las almas de los cuerpos de los humanos y encadenarlas a sí mismos o a un lugar, convirtiéndolos en Ayakashi. Por si todo esto fuera poco, los Shinigami no tienen ninguna dependencia de sus cuerpos físicos, no pudiéndose utilizar la cremación para detenerlos. Los Onmyoji creen que si un Shinigami lograse llegar a un estadio de poder tal que resultase imparable, terminaría por devorar tantos espíritus que destruiría el frágil equilibro del Flujo de Almas, acabando con la vida en nuestro mundo.

Un Shinigami no puede ser destruido mediante la disipación de su forma incorpórea, ya que parte de su esencia se encuentra en sus restos. Son muy resistentes al daño Maldito, ignorándolo totalmente a no ser que se base en sus Debilidades.

***Reglas de Creación:*** Características 5+POT (Límite 7, su FUE siempre es 0). *POT:* 10+. *Ki:* POTx10. *Habilidades:* a elección ya que pueden tener edades muy avanzadas.

FUE: 0 RES: 6 REF: 2 VOL: 6 MEN: 6 POT: 16 Pozo 5/4
**Ki:** 250 **PG** 65 **Reg** 25 **PF** - **DP** 60
**Acción** 4+1 **Ini** +5 **Agu** 8 (17) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE 0** **RES +5** **REF +1** **VOL +4** **MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Anatema* | +5 | 125 | 120 | 6L6 | Dsc++ |
| Cadena | +5 | 125 | 120 | especial | |

* 4 niveles libres para añadir efectos (ver Anatema). Sobrenatural/Vacío
**Debilidades:** Sal (M), Hierro.
**Poderes:** Hambre, Anatema 5, Cadenas 5, Manifestación 1, Niebla, Refugio 5.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 210.
**Habilidades:** Des. Físico 150, Res. Física 150, Des. Sobrenatural 150, Frialdad 120, Fuerza de Voluntad 120, Intimidar 150, Percepción 50.
**Especial:** Inmaterial, No Muerto (sin Intelecto Limitado).
**Notas:** La Sombra Tenue es un Shinigami que se encuentra en una aldea perdida de China. Su origen se remonta a la dinastía Ming, una época de grandes desastres y de rebeliones en la antigua China. Originariamente, la Sombra Tenue era una entidad múltiple, formada por los Yorei de los ancestros de los campesinos que les ayudaban influyendo levemente en sus vidas. La causa era un monje llamado Chin Yen, un hombre de gran virtud que se había quedado entre ellos tras su muerte, inspirando a muchos de los aldeanos para resistir la llamada del Flujo de Almas cuando fallecían. Durante una de las numerosas rebeliones de esta era, un grupo de soldados llegó al pueblo, asesinando a muchos de sus habitantes y robándoles lo poco que poseían, lo que despertó la ira de los espíritus. Sin embargo, su poder resultó inútil, lo que hizo que se desesperasen mientras asistían a la muerte de sus descendientes. Esto hizo que muchos de ellos se transformasen en una entidad Ayakashi, que a su vez se combinó en un horrible Shinigami. La oscuridad de la noche se tragó la aldea y a sus invasores. Desde entonces, la aldea permanece abandonada. Cualquiera que pasa la noche en ella empieza a ver a gente en las calles, imágenes del pasado que los pocos Yorei que quedan evocan. Los desventurados viajeros que investigan estos hechos terminan despertando al Shinigami, que toma el aspecto de varias docenas de campesinos de aspecto tenebroso y traslúcido atados entre ellos por jirones de oscuridad viva. También se dice que Chin Yen mantiene a las enloquecidas entidades dentro de los límites de la aldea, usando a los Yorei para mantenerlas calmadas.

### *Obaké*

Una clase muy especial de Ayakashi son los Obaké o espectros de odio. Cuando una persona muere de una forma especialmente horrible, su espíritu se llena de un odio y una hostilidad tan desmesurados que lo transforma en aversión personificada, obsesionada con su muerte y con la venganza contra los vivos. La diferencia entre los Obaké y el resto de los Ayakashi es que son incapaces de razonar, siendo inmunes a cualquier poder o hechizo que pueda afectar su comportamiento, como si estuvieran en un perpetuo frenesí asesino. Además, pueden acceder a poderes de nivel Shinigami.

***Reglas de Creación:*** *Características*: 6+POT (límite 6, su FUE siempre es 0). *POT:* 3+. *Ki:* POTx10. *Habilidades:* a elección ya que pueden tener edades muy avanzadas.

FUE: 0 RES: 2 REF: 3 VOL: 4 MEN: 2 POT: 5 Pozo 2/3
**Poder:** 66 **PG** 15 **Reg** - **PF** - **DP** 60
**Acción** 3+1 **Ini** +3 **Agu** 10 (6) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE -** **RES +1** **REF +3** **VOL +4** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Toque | +3 | 50 | 60 | -4Ki | |

**Debilidades:** Sal, Hierro.
**Poderes:** Hambre, Posesión 1, Manifestación 4 (PR VOL15).
**Maestría:** Defensivo 100.
**Habilidades:** Atletismo 90, Sigilo 70, Res. Física 30, Des. Sobrenatural 40, Intimidar 70, Percepción 60.
**Especial:** Inmaterial, Forma Espiritual, No Muerto.
**Notas:** El Obakeneko es una leyenda popular en Japón. Se dice que un gato vio a su ama ser asesinada por su amante y enterrada posteriormente en un bosque cercano. El animal murió de hambre acurrucado sobre la tumba para renacer como Obakeneko, el gato demoníaco que persiguió al asesino hasta que este confesó y fue encerrado. A la mañana siguiente lo encontraron en su celda, muerto de terror. Realmente, el espíritu de la muerta poseyó al gato y tomó venganza. Hay muchas clases de Obakeneko, este en particular aterroriza a su víctima hasta matarla.

***Jugabilidad:*** Los Ayakashi son entes demasiado limitados como para ser jugables, no obstante, la posibilidad de dejar a un personaje jugar un Yorei de un personaje anterior como personaje secundario puede dar mucho colorido a una trama.

## PODERES DE LOS AYAKASHI

Los Ayakashi disponen de una serie de capacidades sobrenaturales que los convierten en criaturas aterradoras y oponentes dignos de consideración. Los entes más poderosos pueden arrasar células capaces de medirse con grupos de Akuma muy poderosos, simplemente por la naturaleza especial de sus habilidades.

Como base, todos los tipos de Ayakashi son inmateriales, por lo que hay que enfrentarlos con ataques Sobrenaturales o con sus Debilidades para poder dañarlos, amén de no recibir penalizaciones por heridas ni poseer puntos vulnerables. Además, en su estado natural son invisibles para todas las criaturas que no puedan ver formas astrales. A todo esto debe añadirse que un espíritu podrá comprar tantos niveles de poderes como su POT. Para activarlos, deberán consumir una cantidad de puntos de Ki equivalente a la cantidad de poderes que emplee cada asalto. Como es natural, un Ayakashi no puede utilizar varias veces el mismo poder en el

mismo asalto. Aparte de todo esto, nada impide que un Ayakashi sea capaz de conocer, aprender o utilizar Kidou o Madou.

### Anatema

**Tipo:** Shinigami.

**Efecto:** El Shinigami posee la capacidad de utilizar su energía sobrenatural para crear una descarga de fuerza entrópica que es letal para los seres vivos, pudiendo proyectarla contra sus adversarios. Con cada nivel en este poder, el ser puede modificar la potencia o capacidades del rayo, además de añadir una serie de efectos secundarios francamente temibles, listados a continuación. Anatema causa 1L1 por punto de VOL del espíritu y se considera siempre daño Sobrenatural/Vacío. Sus propiedades espectrales le permiten ignorar completamente cualquier armadura, y solo puede ser detenido por escudos sobrenaturales, Zenryoku o armas capaces de dañar seres inmateriales. Los objetos no son dañados si el Shinigami no lo desea (de serlo, solo reciben la mitad del daño).

Por cada nivel puede elegirse:

*Incremento de Daño (dist).*

*Absorción:* Absorbe el Poder drenado por el ataque.

*Área:* Un área circular igual a POT en metros o el doble de dicha distancia en área lineal, por cada nivel asignado.

*Debilidad:* Provoca Debilidad+/++/+++.

*Decrepitud:* Requiere Debilidad, extiende su duración a horas en lugar de asaltos y el daño del ataque pasa a ser Maldito durante ese período.

*Quemadura Espiritual:* Extiende la Disipación Mayor durante tantos asaltos como la VOL, sin añadirlo al atacante.

*Vacío+/++/+++.*

**Límites:** El ataque se efectúa por Arma Sobrenatural.

**Acción:** 2 Acciones.

### Banshee

**Tipo:** Shinigami, Obaké, Ayakashi.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el ente puede concentrar su energía ectoplasmática en una onda de impacto sónico capaz de desgarrar tejidos y quebrar materiales frágiles como el cristal. A efectos de juego, se requiere una PR RES15/20/30 (Ayakashi/Obaké/Shinigami), causando tanto daño como puntos de fallo multiplicados por el nivel, ignorando las Armaduras.

**Límites:** Afecta a un solo objetivo o un área igual al nivel en metros en cuyo caso la dificultad de la PR baja en -5. El ataque se efectúa por Arma Sobrenatural.

**Acción:** 1 Acción o 1 Acción por objetivo.

### Beso

**Tipo:** Shinigami, Obaké.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el espíritu insufla parte de su no-vida en su víctima, que se marchita a ojos vista. Su cabello encanece, su piel palidece y poco a poco se cuartea. El Beso roba tanto Ki como la VOL del espíritu multiplicado por el nivel de poder, además de robar tantos puntos de Alma como nivel de Poder. Este ataque solo puede bloquearse con armas Encantadas. En el caso de seres con capacidades sobrenaturales, la pérdida de Alma será temporal.

**Límites:** El ataque se efectúa por Pelea o Artes Marciales.

**Acción:** 1 Acción.

### Cadenas

**Tipo:** Shinigami, Ayakashi.

**Efecto:** Este poder proporciona la capacidad de proyectar una o más cadenas contra sus oponentes, que tienen la propiedad de aferrar espíritus. Los Ayakashi solo pueden utilizarlas para atrapar y mantener bajo su control a Yorei, torturándolos y usándolos como cebo para sus seres queridos o para atraer humanos normales. El segundo y más terrible efecto de este poder, que solo puede usar un Shinigami, es arrancar un espíritu de un cuerpo si la víctima no supera una prueba opuesta de su VOL contra la POT del ente. Una vez arrancado el espíritu, la criatura puede consumirlo usando Hambre o mantenerlo fuera del cuerpo durante 24 horas, tiempo en el cual se transformará en un Yorei, que permanecerá ligado al lugar que elija el Shinigami. Cada nivel en este poder permite arrojar una cadena.

Para atacar se utilizará Arma Sobrenatural, siendo imposible detenerlas con armas físicas, a excepción de Zenryoku, escudos sobrenaturales y armas capaces de producir daño Sobrenatural. Es posible cortar las cadenas atacándolas con armas que provoquen daño Sobrenatural. Una cadena poseerá una DP igual a la POTx5 de la criatura y tantos PE como POTx10. Una cadena rota requerirá 5 puntos de Ki para ser recreada, así como el paso de 24 horas.



Ilustrado por © Sachsen

**Límites:** El límite al que se pueden extender las cadenas es igual a la POTx50 metros. Un Yorei controlado con este poder tiene la cadena atravesando su espalda con lo que es posible no solo verla,sino seguirla, a no ser que el usuario de la misma disponga también del poder Velo, en cuyo caso se verá un metro de cadena saliendo de la espalda del Yorei. Mientras mantenga a un espíritu encadenado, no podrá emplearse esa cadena contra otro objetivo. Un Yorei atrapado por la cadena pasa a atacar con la habilidad de Arma Sobrenatural de su dueño, siempre que este dedique 1 Acción Pasiva para controlarlo. Si un Shinigami transforma a un ser en Yorei y lo liga a una localización u objeto, esa cadena quedará libre para ser usada. La cantidad máxima de cadenas de que puede disponer un Ayakashi es igual a su POT.

**Acción:** 1 Acción por cadena.

### Espíritu Elemental

**Tipo:** Obaké.

**Efecto:** Los Obaké poseen la capacidad de alinear su forma espiritual hacia un elemento si éste tuvo que ver con su muerte. Por ejemplo, una víctima ahogada podría alinearse hacia Agua o Podredumbre, una enterrada viva lo hará hacia Tierra, una que hubiera muerto de hambre en la oscuridad lo hará hacia Vacío, una que lo hiciera en un incendio lo hará hacia Fuego. Un Obaké con esta capacidad puede lanzar hechizos de una Maestría igual o inferior al nivel adquirido multiplicado por 20. Su Potencia de Hechizo será su POT a la que se añadirá su VOL multiplicada por el nivel adquirido. El espíritu no necesitará efectuar matrices metafísicas, simplemente acumulará cada asalto una Acción por nivel adquirido. Tan pronto como alcance la cantidad de Acciones necesarias para la Invocación, el hechizo será lanzado. Ciertos Obaké muy antiguos pueden llegar a adquirir esta habilidad alineada hacia varios elementos.

**Límites:** El coste de este poder es el Ki del hechizo reducido en el nivel adquirido.

**Acción:** 1 Acción al lanzar el hechizo.

### Hambre

**Tipo:** Yorei, Obaké, Ayakashi, Shinigami.

**Efecto:** La forma de alimentación de estos seres es conocida como Hambre. Mediante este poder, el ente "toca" a una criatura viva extrayéndole su energía Ki para alimentarse. La cantidad de

poder absorbida es igual a la VOL del ente. Las víctimas notan como si algo muy frío los atravesase, debilitándolos. Si la víctima está atrapada mediante el poder Cadenas, el drenaje se incrementará en la POT del ente. Un efecto colateral de este poder es la regeneración del daño recibido, curando tantos PG como su RES multiplicada por los puntos de Ki absorbidos. Otra forma de utilizar este poder es destruir un Kekkai, devorándolo. Cada 10 puntos de Ki que se absorban por atacar (aún en diferentes ataques) permite a estos seres debilitar la FUE de la barrera en 1. La energía drenada de estas barreras Kekkai fortalecerá al ente, permitiéndole asimilarla aun por encima de su límite natural y pudiendo usarla para potenciar cualquier poder hasta en un nivel más de lo normal. Estos puntos de Ki extra serán siempre los primeros en ser consumidos. Hambre se añade a cualquier ataque físico de un espíritu.

**Límites:** Solo existe un nivel de este poder. Si se producen varios ataques, la suma de Ki drenado no podrá ser superior a la POT del espíritu. Hambre no requiere gasto de Ki.

**Acción:** 1 Acción.

### Interferencia

**Tipo:** Ayakashi, Obaké, Shinigami. Yorei (Especial).

**Efecto:** Utilizando este poder para influir sobre las formas energéticas, un ente puede hacer que los aparatos tecnológicos dejen de funcionar, ya sean de tecnología humana o Esper, dentro de un área igual a la POT del espíritu multiplicada por el nivel de este poder. De esta forma, en una zona de Interferencia no funcionarán los comunicadores, ni los bots (curiosamente las defensas basadas en campos kinéticos inhiben este efecto), ni podrán utilizarse poderes de comunicación como Telepatía y todas las fuentes eléctricas de iluminación empezarán a parpadear, dificultando la visibilidad. Otro uso de este poder es para causar accidentes a través de objetos eléctricos, encendiéndolos o causándoles mal funcionamiento. Mientras este poder permanece activo, las luces eléctricas parpadearán a menudo. Los Yorei tan solo pueden causar este último efecto y de forma muy limitada, como encender una radio o hacer parpadear una luz.

**Límites:** El coste debe pagarse una vez por minuto.

**Acción:** 1 Acción.

### Manifestación

**Tipo:** Yorei, Ayakashi, Obaké, Shinigami.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, un espíritu puede afectar los sentidos de sus víctimas, haciéndoles ver imágenes o escuchar sonidos que parecen lejanos e irreales. Estas manifestaciones pueden ser utilizadas para intentar comunicarse o para aterrorizar a aquellos a quienes se intenta alejar. Por supuesto, muchos de los entes son criaturas tan torturadas que usan las manifestaciones para mostrar aquello que les obsesiona, como las causas de su muerte o algo que anhelan. Otros tienen poco poder y dejan los mensajes a medias o simplemente se muestran en un espejo. Presenciar una manifestación es algo terrorífico para los seres humanos que caerán bajo el Estado Alterado Miedo a no ser que pasen una PR VOL10+POT. Ciertos efectos pueden despertar pánico en los personajes (como un incendio para los personajes con vulnerabilidad al fuego o algo que active una fobia que posea alguno de ellos) que deberán hacer las tiradas oportunas con un incremento en la dificultad de la PR de +5.

**Límites:** Puede afectarse a tantos objetivos como el nivel en Manifestación.

**Acción:** 1 Acción.

### Materialización

**Tipo:** Yorei, Ayakashi, Obaké, Shinigami.

**Efecto:** Este poder permite a un espíritu usar su energía ectoplásmica para tomar forma física momentáneamente. Los Yorei solo toman una forma tan tenue que les permite ser vistos y oídos, pero siguen siendo inmateriales. Los demás reciben 1 punto para asignar a alguna de sus Características físicas por cada nivel adquirido en esta capacidad. Un espíritu de gran poder materializado es algo realmente terrorífico, pues sus capacidades físicas pueden ser casi ilimitadas. Además, por cada nivel en Materialización incrementará +1 al efecto de sus tiradas de Ataque, y sumará +1L0 por cada nivel en Materialización. Las armas inmateriales de un ente se tornarán materiales con él y causarán Congelación. Los espíritus de rango superior a Yorei pueden introducir su mano en su víctima y materializarla causando 1L1 por nivel de poder, ignorando Aguante y Armaduras artificiales.

**Límites:** En el mismo asalto, no es posible materializarse y desmaterializarse. Un Yorei no puede superar el 3 en sus atributos físicos con este poder, un Ayakashi u Obaké el 5, y un Shinigami el 7. El coste ha de pagarse cada asalto.

**Acción:** 1 Acción.

### Niebla

**Tipo:** Shinigami, Obaké.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el espíritu crea una niebla que rodea su refugio y poco a poco se filtra en su interior. La niebla anula la capacidad de orientarse de las personas, impidiéndoles huir y obligándolas a volver al mismo si no se obtiene una PR RES5+5 por nivel de Refugio. El personaje creerá haber atravesado la niebla en línea recta y haberse encontrado ante la puerta.

**Límites:** El coste se paga una vez por hora.

**Acción:** 1 Acción.

### Poltergeist

**Tipo:** Yorei, Ayakashi, Obaké, Shinigami.

**Efecto:** Genera una red de Bioenergía ectoplasmática que produce una serie de campos kinéticos sobre los objetos inanimados cercanos, convirtiéndolos en una serie de proyectiles que el ente puede usar como armas. A efectos de juego, una vez generado un Poltergeist, este se mantendrá activo atacando para 3L2 más un *Incremento de Daño* por nivel de poder empleado, dentro de un área de 1m por POT del ente, que podrá afectar a un objetivo extra por cada nivel de poder o centrarlo en un oponente sumando su POT al total de Daño. Los ataques se efectuarán por Arma Sobrenatural. La "fuerza" Poltergeist posee 100PE por nivel del poder que pueden ser reducidos atacando a los objetos. Como efecto secundario, mientras un Poltergeist está activo, el ser que lo creó puede defenderse con su campo kinético con la habilidad de Arma Sobrenatural. Cualquier ente que posea este poder podrá mover objetos sin coste alguno, siempre que no pesen más allá de su POT en kilogramos.

**Límites:** Se requieren objetos para poder crear un Poltergeist. Los entes más poderosos pueden arrancar trozos del mismo suelo para efectuarlo. El parámetro Circular no afecta a los Poltergeist. El poder debe de ser mantenido pagando el coste cada asalto.

**Acción:** 3 Acciones (una vez creado 1 Acción por objetivo).

### Posesión

**Tipo:** Yorei, Ayakashi, Obaké, Shinigami.

**Efecto:** Mediante el uso de este poder, el espíritu tiene la capacidad de introducirse en un cuerpo y ocuparlo como si fuera suyo. Para lograrlo, el oponente debe de hacer un duelo de VOL contra el nivel de Posesión empleado. Si la víctima vence, expulsará al ente de su cuerpo, dándose cuenta de que algo ha intentado controlarle. Si el vencedor es el Ayakashi, controlará el cuerpo como si fuera el suyo, aunque no dispondrá de las habilidades ni de los recuerdos de su involuntario anfitrión, que se verá atrapado en sí mismo, pudiendo intentar una nueva tirada para rebelarse si la criatura intenta hacer algo que destruya una parte importante de su vida, ya sea atacando a seres queridos o llevándolo a su muerte. Los Obaké pueden usar este poder para animar cadáveres o poseer animales.

**Límites:** Solo puede intentarse poseer a un ser por asalto. El coste tan solo se paga al hacer el intento, pudiendo mantener la posesión indefinidamente.

**Acción:** 1 Acción.

### Refugio

**Tipo:** Yorei, Ayakashi, Obaké, Shinigami.

**Efecto:** Esta capacidad es, más que un poder, una extensión de la propia esencia ectoplásmica del Ayakashi. A través de las décadas, uno de estos entes va forjando una empatía metafísica con su lugar de residencia, lo cual hace que sus emanaciones

ectoplásmicas vayan entretejiéndose con todo lo que le rodea, aumentando su poder en el interior del lugar, lo cual ha dado origen a las leyendas sobre casas encantadas y objetos malditos. Por cada nivel en Refugio, el espíritu incrementa en 5 puntos su total de Ki, su Base de PG en +5 y regenera 1 punto de Ki por nivel de poder cada hora. Además, mientras esté en el Refugio, gana una Regeneración automática igual a RESx5 por asalto, y cuando se le reduce por debajo de 0PG se desvanece, volviendo a estar operativo en cuanto recupere suficientes PG y un +5 por nivel contra poderes o hechizos que puedan sacarlo del lugar. Para que este poder funcione se necesita un foco, ya sea el cadáver, una parte de él o un objeto con el que estuviese muy unido. Destruirlo (rociándolo con sal y quemándolo) mata al ente.

**Límites:** Los efectos solo son aplicables en el interior del Refugio.
**Acción:** N/A.

### Velo

**Tipo:** Ayakashi, Obaké, Shinigami.
**Efecto:** Los espíritus son inmateriales e invisibles de forma natural, aunque existen formas con las que pueden ser detectados. Aun así hay espíritus que son particularmente difíciles de percibir, pues poseen la capacidad de sustraerse a los métodos de detección empleados por sus enemigos. A esta habilidad se la denomina Velo. Cuando un ente tiene activado este poder, no podrá ser detectado.
**Límites:** La cantidad máxima de poderes que puede usar un espíritu sin perder su invisibilidad es igual a su nivel en Velo. Ninguno de dichos poderes puede ser Materialización o Hambre. En cuanto al resto, algunos como Anatema delatarán la posición del ente al ver de dónde sale el rayo. El coste de este poder ha de ser pagado cada hora.
**Acción:** 1 Acción.

## LA AGENCIA

Como el principal organismo internacional de lucha contra los Akuma, la Agencia es la piedra angular de la defensa sobrenatural de nuestro planeta. Otros grupos como la Orden de los Onmyoji o la Ordo Exorcista llevan mucho más tiempo ejerciendo el mismo cometido, pero hay algo que solo la Agencia puede conseguir: aglutinar los esfuerzos de varias organizaciones para enfrentarse a crisis a nivel mundial. Cuando una de las demás facciones se encuentran con algo tan grande que les obliga a requerir la ayuda de otros grupos, la Agencia posee la tecnología y los contactos, así como una considerable cantidad de efectivos para organizar la defensa y contraatacar de forma fulminante. Incluso aquellas facciones con las que mantiene relaciones distantes, como Oversight o el Departamento 13, saben que si la Agencia solicita su asistencia es porque la situación amenaza a toda la Humanidad. Por eso, la Agencia puede jactarse de enarbolar el estandarte de la resistencia humana contra las huestes demoníacas.

La Agencia clasifica a sus fuerzas dentro de diferentes clases y niveles de Operatividad, según sus aptitudes. Estos agentes son equipados con la mejor tecnología humana y reciben un excelente apoyo de grupos de soporte durante sus operaciones. Además, todas las misiones son estudiadas para establecer mejoras en los protocolos de actuación y descubrir posibles planes de contingencia de las fuerzas enemigas.

Dentro de los Operativos, existen tres clases:

### *Operativos E*

Su cometido son las labores técnicas, científicas y burocráticas. Representan los engranajes de la organización y raramente salen a misiones de campo. De hacerlo, no entran en combate pues de cualquier enfrentamiento se encargarán los agentes asignados a su escolta. Sus estadísticas son irrelevantes.

### *Operativos H*

Sus obligaciones van desde el apoyo en combate a Operativos sobrenaturales, a misiones de Operaciones Especiales o actividades de campo. Sus características se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*, en este mismo capítulo.

### *Operativos S*

Son asignados a todas aquellas operaciones en las que se espera oposición de carácter sobrenatural o aquellas cuya importancia requiera de sus capacidades sobrenaturales para asegurar el éxito. Existen cinco categorías según su nivel de poder y su fiabilidad. Muchos de ellos son agentes libres que cooperan a cambio de remuneración o, como es el caso de la mayor parte de los Esper, en virtud de un trato entre dos facciones.

***S-1:*** Operativos recién salidos de la Granja. Se les asignan misiones menores, aunque no es raro que alguna se complique más de lo que en un principio se esperaba.
***Reglas de Creación:*** Personajes recién creados.

***S-2:*** Operativos que han demostrado su utilidad tras varias misiones. Se les asignan operaciones en las que se prevé oposición sobrenatural.
***Reglas de Creación:*** Personajes con al menos 300 PX repartidos.

***S-3:*** Operativos experimentados cuyas habilidades y poderes han sido afinados por decenas de misiones bajo el fuego enemigo. Son asignados a misiones muy delicadas, en las que se espera una oposición tan fuerte que es dudoso que permitan la supervivencia de agentes menos preparados.
***Reglas de Creación:*** Akuma con Sello 5-6. Esper con 8-15 poderes. Onmyoji con Sello 5-6. Ronin con +500-1000 puntos de POT en sus Zenryoku. *Habilidades:* apropiadas a su estatus.

***S-4:*** Operativos veteranos, excepcionalmente dotados y con niveles de poder muy elevados, a los que se envía a misiones de eliminación de infiltrados o seguimiento y asesinato. Uno solo de estos agentes posee un poder equiparable a una célula al completo.
***Reglas de Creación:*** Akuma con Sello 7-8. Esper con 12-20 poderes. Onmyoji con Sello 7.8. Ronin con +800-1500 puntos de POT en sus Zenryoku. Habilidades: apropiadas a su estatus.

***S-5:*** Operativos encargados de misiones que requieren una fiabilidad absoluta. Nada más hay cinco operativos S-5 en la Agencia, siendo cada uno de ellos la encarnación de la muerte. Hasta el momento solo ha trascendido la identidad de dos de ellos, el agente con nombre código Silent Dash, el ejecutor personal de los Directores, y Saburo, el hombrecillo oriental que se encarga de su protección.
***Reglas de Creación:*** Se carece de datos para la estimación de sus habilidades. Se cree que pueden eliminar con facilidad a Operativos S-4, lo que los haría inconmensurablemente poderosos.

## ESPER

Desde su "sociedad perfecta" en la ciudad de Utopía, los Esper se han convertido en una fuerza a tener en cuenta en el equilibrio de fuerzas mundial. No solo sus poderes les convierten en poderosas armas vivientes, sino que su tecnología cristalina, basada en los diseños atlantes, se encuentra mucho más avanzada que la de los humanos. De hecho, los atlantes eran una raza pacífica, pero los Esper están creando todo tipo de artefactos dedicados a la destrucción y, aunque de momento se mantienen en su ciudad-refugio, algunos de ellos no siguen las órdenes del Consejo. Se trata de supremacistas y ecoterroristas que se han englobado en una organización terrorista llamada *Tormenta Brillante*, cuyas habilidades sobrenaturales y tecnología son equiparables a Utopía, aunque a menor escala.

Existen tres clases de Esper en el mundo de Akuma: los Psicomentat, los Tecnomentat y los Intelmentat. Los Psicomentat son aquellos Esper que utilizan su mente para potenciar su cuerpo e influir en lo que les rodea. Los Tecnomentat son especialistas en crear tecnología y muchos de sus poderes tienen que ver con ello. Por último, los Intelmentat son telépatas cuyas capacidades les permiten leer mentes, proyectar sus pensamientos en forma de órdenes irresistibles e incluso abandonar su cuerpo en una suerte de forma astral de pensamiento puro. Estos últimos son bastante escasos, pues aparecieron después de la creación de Utopía, gracias a la ayuda de Leukor, el último atlante.

### *Tecnología Cristalina*

Los Esper pueden crear todo tipo de acumuladores de Bioenergía, así como bots y androides con diversos tipos de eficiencia y

capacidades adecuadas para la tarea asignada. Sus vehículos disponen de IA propias que pilotan por sí mismas, pudiendo disponer de programas de combate y armamento variado. Los bots menores se crean en base al poder del mismo nombre. A la hora de diseñar vehículos, androides de combate o cualquier tipo de arma tecnológica, se utilizarán las reglas de este capítulo para crear una *Criatura de Origen Tecnológico*. El nivel de amenaza puede ser cualquiera, desde androides de combate de Amenaza Menor, androides asesinos de Amenaza Media, hasta vehículos de asalto o tecnoarmaduras de capacidades monstruosas y nivel de Amenaza Mayor.

### *Psicomentat*

Esta clase de Esper suele encargarse de trabajos físicos, además de tareas de vigilancia y similares. La mayoría de los cargos basados en fuerzas de seguridad o defensa están ocupados por Psicomentat. Dada su capacidad para la concentración, también se encargan de aquellas ocupaciones que no requieren conocimientos de tecnología cristalina.

***Reglas de Creación:*** Exactamente igual que un personaje jugador. Su POT es equivalente a la cantidad de poderes que poseen.

### *Tecnomentat*

Esta clase de Esper se encarga del todo aquello que esté relacionado con la tecnología. Sus talentos son muy importantes para el desarrollo de Utopía, ya que la mayor parte de la mano de obra es mecánica y son los Tecnomentat quienes se encargan de diseñarla, crearla y mantenerla. Algunos son excelentes soldados.

***Reglas de Creación:*** Exactamente igual que un personaje jugador. Su POT es equivalente a la cantidad de poderes que poseen.

### *Intelmentat*

También conocidos como Proyectores, el escaso número de estos telépatas los convierte en individuos muy importantes dentro de la sociedad Esper. Sus mentes, especializadas a nivel de cálculo y proyección de pensamiento, les permiten efectuar tareas de control social importantísimas para un tipo de civilización basada en la eficiencia y la rutina.

***Reglas de Creación:*** Los Intelmentat rara vez salen de Utopía, por lo que no se conocen de manera fiable sus características.

***Jugabilidad:*** Los Esper son perfectamente jugables, tanto desde el punto de vista de Utopía como los ecoterroristas de Tormenta Brillante. Aunque la sociedad de Utopía puede ser agobiante y opresiva, también puede aportar un punto de vista completamente nuevo a aquellos jugadores que disfruten de este tipo de retos. En cuanto a Tormenta Brillante, enfrentarse a la Humanidad intentando salvar el planeta de la destrucción puede resultar de lo más gratificante.

## LOS CINCO TEMPLOS

Desde que la Humanidad escalaba los primeros peldaños de la civilización, mientras los atlantes protegían a la frágil forma dominante del planeta, una parte de la Humanidad se esforzaba por ser digna del legado de la Atlántida: la defensa de nuestro mundo contra la amenaza de los Akuma. Milenios más tarde, los descendientes de esos abnegados humanos aún siguen entre nosotros, tras haber aprendido los secretos de lo sobrenatural a los pies de los atlantes y haber sobrevivido a innumerables ordalías. Son la Orden de los Onmyoji, protectores de los Cinco Templos y defensores de nuestro mundo.

Cada uno de los Onmyoji es un poderoso guerrero que dedica su existencia a la destrucción del mal. Poseedores de la sabiduría del Onmyodo, una recopilación de tradiciones y artes sobrenaturales con milenios de existencia, su poder es una de las fuerzas más temidas por los Akuma. Sin embargo, aquellos no son sus únicos enemigos; los Ayakashi, espíritus sin descanso que amenazan el Flujo de Almas, son otra de las amenazas con las que se enfrentan a diario. Por último, una organización que se originó en su seno, Jigoku, es la otra cara de la moneda que representa la Orden. Enemigos desde siempre, los seguidores de Jigoku aspiran a destruir completamente los Cinco Templos y extinguir para siempre la llama de la esperanza que estos representan. Pero como dijo *Komparo Zenchiku*, Goji del Templo Tiantan: *"Que vengan todos ellos. Será su último viaje"*.

La palabra Onmyoji es una definición que engloba a todos los guerreros y sabios de la Orden, pero entre ellos usan otras cuatro muy diferentes según sus conocimientos y obligaciones que reciben según las tradiciones.

### *Kannushi*

Los Kannushi son expertos en combate sobrenatural, entrenados para convertirse en los verdugos de las criaturas que acechan a la Humanidad. Poseen un elevado dominio del Onmyodo y del Kidou, así como la capacidad de canalizar la fuerza de su Shikigami para realizar Ofuda, pero sin duda su habilidad más notable es la Transformación Espiritual que los convierte en una fuerza imparable al enfrentarse a los demonios.

***Reglas de Creación:*** Exactamente igual que los personajes jugadores. Su Sello, habilidades y poderes quedan a discreción del Director de Juego.

### *Miko*

Las sacerdotisas rara vez salen de los Cinco Templos, ya que su obligación es escuchar los oráculos que su Guardián les entrega, para ofrecer a la Orden el conocimiento de las intrigas que los demonios tejen en las sombras y que ellas pueden entrever rasgando los velos de la realidad.

***Habilidad Especial:*** *El Toque de los Kami*. Una mujer no puede llegar a ser una Miko mediante entrenamiento, es una condición de nacimiento. Todas las Miko ganan las ventajas de *Alma Antigua (1)* y *Médium* de forma gratuita; además, su fuerte vínculo elemental les proporciona tanto la capacidad *Usuario de Kidou*, como un bono de +5 a su Potencia de Hechizo en su Elemento Guardián.

**El Ímpetu del Fénix** (Fuego): +1 FUE.
**El Espíritu del Tigre** (Metal): +1 REF.
**La Fortaleza de la Tortuga** (Tierra): +1 RES.
**La Voluntad del Dragón** (Agua): +1 VOL.
**La Astucia del Zorro** (Madera): +1 MEN.

***Habilidad Especial:*** *Visión Elemental*. Todas las Miko son excepcionalmente sensibles al mundo espiritual y a los cambios en la corriente de almas, lo que les permite poder ver criaturas invisibles como Ayakashi o poderes de camuflaje sobrenatural de origen mágico o Akuma, como puede ser Invisibilidad si superan una tirada de Percepción de 10 por POT de la criatura o Sello utilizado en dicho poder (la criatura podrá esconderse por otros métodos como puede ser una tirada de Sigilo). En el caso de magia, la dificultad sera de Maestría de Kidou más Potencia de Hechizo del lanzador. Esta habilidad no funciona con sistemas de ocultación tecnológicos.

***Habilidad Especial:*** *Sacrificio Espiritual.* Esta habilidad permite a las Miko sacrificar un punto de Ki permanente para evitar un efecto de *Retribución* antes de efectuar la PR de Voluntad.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 12, pudiendo asignar los puntos como deseen con un límite de 2 en físicas y 4 en mentales. *POT:* Al carecer de Shikigami, carecen de Sello o POT. *Habilidades:* Son expertas en Kidou, por lo que asignarán buena parte de sus puntos en esta disciplina, favoreciendo los hechizos Otsuge y Kagura.

### *Kekkaishi*

Los Maestros de las barreras se encargan de crear las barreras sobrenaturales que protegen los templos, así como las prisiones metafísicas que retienen a los prisioneros. Aunque no poseen grandes habilidades combativas, sus amplios conocimientos y sus habilidades de Kidou les permiten proporcionar apoyo en combate y como consejeros.

***Habilidad Especial:*** *Maestría de las Cinco Puertas.* Esta capacidad permite a los Kekkaishi adquirir la habilidad Conocimiento: Kekkaishi, que permite apilar Kekkai en el interior de otros Kekkai, así como incrementar la FUE de los mismos en +1 por cada 25 puntos en Conocimiento Kekkai. Para calcular el

límite de Kekkai que puede apilar se suman las Maestrías de los conjuros. Varios Kekkaishi pueden colaborar incrementar esta capacidad, sumando su Con. Kekkaishi/10 a la habilidad del líder.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13, estando obligados a asignar un 2 en todas ellas, pudiendo asignar los puntos restantes como deseen con un límite de 3 en físicas y 4 en mentales. *POT:* Al carecer de Shikigami, carecen de Sello o POT. *Habilidades:* Son expertos en Kidou, por lo que asignarán buena parte de sus puntos en esta disciplina, favoreciendo los hechizos de Kekkai y Onkei. Las habilidades de Conocimiento son muy apreciadas entre ellos.

### *Mamoru*

Como los Guardianes, su misión es proteger aquellos lugares o personas que sus superiores les dicten. Aunque no son unos guerreros tan poderosos como los Kannushi, su entrenamiento y su dominio del Kidou los convierte en unos oponentes que no deben subestimarse. Además, poseen la capacidad de crear talismanes que protegen a sus portadores, así como una rudimentaria habilidad de Rikaijutsu, inferior a la de los Shinsengumi.

***Habilidad Especial:*** *Conocimiento Omamori.* Esta habilidad permite a los Mamoru crear unos amuletos de tela que encierran en su interior un sutra inscrito en un papel o en una lámina de madera. Estos talismanes, llamados Omamori, poseen la facultad de portar un hechizo de tipo Onkei que puede ser liberado mediante la repetición de una palabra o en una situación específica, protegiendo a su portador. Un Mamoru puede crear tantos Omamori como desee, siempre que la suma de sus Maestrías no supere su Conocimiento Omamori. Los Omamori deben de ser renovados al amanecer, invirtiendo de nuevo el coste en Ki del conjuro.

***Habilidad Especial:*** *Rikaijutsu.* Los Mamoru pueden ejecutar técnicas de Rikaijutsu de la misma forma que los Shinsengumi, pero al carecer de Zenryoku su efectividad es mucho menor. Cada Mamoru poseerá tres Capacidades Rikaijutsu a su elección para crear sus técnicas, cuyos costes combinados serán igual a su Límite multiplicado por dos. Nada impide a los Mamoru más veteranos seguir aprendiendo técnicas, aunque su Límite se estancará con facilidad.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 12, estando obligados a asignar un 2 en todas ellas, pudiendo asignar los puntos restantes entre VOL y MEN. *POT:* Al carecer de Shikigami, carecen de Sello o POT. *Habilidades:* Los Mamoru pueden adquirir Especializaciones Simples en tantas habilidades como su MEN. Son expertos en combate y competentes en Kidou, especialmente en Onkei y Onmyoji, por lo que asignarán la mayor parte de sus puntos entre ambas disciplinas.

### *Deshi*

Los discípulos son jóvenes que están entrenándose para convertirse un día en Onmyoji. Sus características se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*, en este mismo capítulo.

***Jugabilidad:*** Los Onmyoji son personajes de una gran jugabilidad, aunque hay que tener en cuenta la diferencia de poder entre unas clases y otras. Aun así, la posibilidad de interpretar a un grupo de estos poderosos defensores ligados a las tradiciones es un reto interesante que no debería ser ignorado.

## LA ORDO EXORCISTA

Hombres y mujeres de férreas convicciones, los Exorcistas no son sino la demostración de que la fe mueve montañas. Quizá otros llamen fanatismo a sus ideales, pero lo cierto es que ninguna facción ha sido capaz de reproducir muchos de sus logros, algunos de los cuales superan con creces los de sus antiguos mentores. Los hermanos Exorcistas, todos ellos infectados por semillas Akuma, poseen extraordinarias dotes de combate, afinadas desde la infancia en su centro de entrenamiento en el Vaticano, así como poderes demoníacos y conocimientos de Sanctus, la disciplina Kidou creada por sus eruditos a través de los siglos. Aunque esta disciplina es su preferida, nada les impide aprender a utilizar el Kidou, obteniendo sus conocimientos de los numerosos códices de la Biblioteca Vaticana. Además, poseen un férreo control sobre su Akuma interior, pudiendo utilizar sus poderes y forzar el Sello con gran facilidad. Ciertos rumores dicen que el origen de las semillas Akuma de los Exorcistas son varios demonios que están cautivos en las catacumbas más profundas bajo la ciudad vaticana. Si es cierto o no, solo la Sombra del Pescador lo sabe.

Su equipamiento incluye cualquier cosa que se pueda comprar con dinero, así como diversos gadgets y armas desarrollados para ellos. Sus servicios de información son excelentes y mantienen un centro de mando bajo cada catedral importante en sus territorios. Los Exorcistas son apoyados por la Orden de los Cruces Rojas, los más fanáticos soldados del Señor, entrenados para servirles de sostén aún a costa de sus vidas.

Sin duda, el avance más extraordinario que han logrado es la creación de los Trinitas, una clase especial de Exorcistas basados en Esper infectados por Akuma. La incapacidad de los Esper para entender las emociones los hacen presas fáciles para las semillas demoníacas, que los transforman con gran facilidad. Sin embargo, la Ordo Exorcista ha sido capaz de sobrepasar esta limitación. Los Trinitas son Exorcistas excepcionalmente poderosos, que poseen los poderes de un Esper, un Akuma y todas las capacidades de un Exorcista. Con semejantes dones, un Trinitas es indudablemente uno de los seres más poderosos que existen.

Por último, la élite de la Ordo Exorcista son los doce ángeles exterminadores del Pugnum Invictum, los más fuertes de toda la organización. Poseedores de inabarcables poderes y de habilidades de combate inigualables, cada uno de ellos ha recibido un arma especial forjada por los monjes Kajiya que les proporciona la capacidad de elevar tanto sus técnicas Miraculum como sus hechizos Sanctus.

***Habilidad Especial****: Conocimiento Sanctus.* Este conocimiento les proporciona diversas ventajas. Para empezar, representa el Conocimiento necesario para ejecutar sus habilidades de Kidou, basadas en VOL. Además, por cada 10% en esta habilidad reciben 1 punto para ejecutar Miraculum, su versión de las técnicas Rikaijutsu Shinsengumi.

***Habilidad Especial****: Miraculum.* Estas Técnicas son similares las Rikaijutsu de los Shinsengumi, pero careciendo de Zenryoku que permitan potenciarlas más allá de unos límites bastante bajos. A todos los efectos, se crean y ejecutan de idéntica manera, aunque cada Exorcista conocerá tres Capacidades Rikaijutsu y tantas técnicas como su Límite multiplicado por 2. Por supuesto, nada les impide crear nuevas técnicas, por lo que los más experimentados pueden disponer de un auténtico arsenal de Miraculum.

**CON. SANCTUS/10 + DESARROLLO SOBRENATURAL/20 + VOL**

***Equipo Especial:*** *Aspersio*. Estas armas son ampollas de material cerámico que pueden ser arrojadas contra un objetivo. Cuentan como arrojadizas pequeñas y son bastante populares dentro de la Ordo. Son fabricados mediante una mezcla de ciencia y magia, usando fórmulas que se mantienen en el más absoluto de los secretos. Existen varios tipos de Aspersio, dependiendo de su contenido y los efectos que éste causa, que pueden aumentarse arrojando más de una ampolla, hasta un límite de 3L3:

*Argentum:* Este tipo de Aspersio contiene ácido nítrico en el que se ha disuelto plata y se ha sometido a un proceso secreto. Provoca 1L1 de daño residual durante 3 asaltos (daño por plata y ácido/agua). Múltiples ampollas incrementan el daño en +1, en lugar de +1L1.

*Crystallus*: Este tipo de Aspersio contiene un líquido que se enfría al contacto con el calor corporal, congelando a los organismos vivos. Provoca 1L1 de daño Elemental/Agua+.

*Ignis:* Una especie de granada incendiaria de alta potencia y alcance muy limitado para evitar daños colaterales. Provoca 1L1 de daño Elemental/Fuego+.

*Lignum:* Uno de los más misteriosos, su contenido es completamente inocuo excepto al contacto con aquellas criaturas que padecen una

Debilidad contra la Luz Solar o el Elemento Madera. En este caso actuará como el Argentum pero causando daño Elemental/Madera.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. POT: 2-7+Debilidades dependiendo de su edad y experiencia, usándose como la Característica Sello de un personaje jugador. Los Pugnum Invictum se encuentran entre 9 y 16+Debilidades. *Poderes:* Los del tipo de Akuma que tienen en su interior (según su experiencia) más todos los provenientes del Conocimiento Sanctus. También poseen un bonificador especial de Con. Sanctus/50 a la hora de hacer cualquier tirada derivada de Forzar el Sello. Los Trinitas poseen además todos los poderes y habilidades de un Esper. Especializaciones de poder a discreción del DJ.

***Jugabilidad:*** Los Exorcistas son personajes con un nivel de poder muy elevado, por lo que una campaña ambientada en un grupo de ellos debería limitar la fuerza de sus personajes. Un grupo de Trinitas, además de ser algo rarísimo, puede acabar en un santiamén con cualquier amenaza excepto las más poderosas entidades (Clase 5 y superior) con lo que, tras unas cuantas sesiones, el tedio no tardaría en invadir al grupo. De todas formas, el Director de Juego tendrá la última palabra.

FUE: 4 RES: 2 REF: 2 VOL: 3 MEN: 3 POT: 6 Pozo 3/3
**Poder:** 60 **PG** 17 **Reg** - **PF** 9 **DP** 26/21
**Acción** 3+1 **Ini** +3 **Agu** 10 (6) **Arm: F** 2p **B** 4p **E** 0
**PR: FUE +3 RES +1 REF +1 VOL 0 MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Iudex | +3 | 95 | 80 | 8L3+3 | Ci+, Dr, Em, Pe, F++ |
| A. Marciales Mixtas | +3 | 75 | 65 | 4L3+3 | Ka+, At+, Ci+, F++ |

**Fuente de Poder:** Violencia. **Debilidades:** Metal (M), Sobrenatural
**Poderes:** Arma Akuma*, Fuerza Akuma*, Armadura Natural, Represalia Demoníaca, Resistencia Akuma (m), Vuelo (m).
**Estilo/Maestría:** Cuerpo a Cuerpo 150, Artes Marciales 100.
***(Posición de Combate)*** En Combate a la Ofensiva suma +2 al efecto de tu tirada de Ataque por cada Acción que sacrifiques.
***(1 Acción)*** Al emplear Circular, suma tu FUE al total de Daño.
***(1PF)*** Reduces en 2 el Aguante de tu oponente.
***(1 Acción)*** Si estás bajo Dolor o con penalizadores de heridas haz una PR VOL15. Si lo logras, ignoras los penalizadores este asalto.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 90, Des. Físico 60, Des. Sobrenatural 50, Conocimiento Sanctus 120, Percepción 90, Intimidar 50.
**Miraculum:** *Límite:* 12. *Capacidades:* Acción, Perforante, Percepciones.
*Excidus:* Coste 3. Perforante 2. Efecto: Perforante -3F/B/E
*Occulus Dei:* Coste 10. Percepción 4. Efecto: Magenta.
*Actio Máxima:* Coste 10, Acción 4. Efecto: +3 Acciones Activas
**Sanctus:** *Pot. Hechizo 12. Hechizos:* Aqua Benedicta, Auxilium, Avernum Hostis, Elementum Reductio.
**Especial:** Cortar Explosión. Mejora Defensiva 2. Primer Golpe 2.
**Notas:** La hermana Cristina es la viva representación de la Ordo Exorcista. Un demonio (Akuma Oni) con cara de angel, cuya mirada de ojos carmesí trae la muerte a todas las criaturas que ofenden el plan divino del Altísimo. Entrenada desde niña en los muros de la Academia Vaticana, su destreza con las armas solo es igualada por la firmeza de su fe. Cuando debe combatir con las fuerzas oscuras, invoca a Iudex, un espadón creado a partir de la oscuridad de su demonio interior que aparece en un círculo de sombras para enviar a todos los seres impuros a los pies del Creador y así recibir su justo castigo. Su amplio abanico de poderes, así como las bendiciones que le proporciona su Miraculum son la palpable demostración de su absoluta fe en el Creador.



*Ilustrado por © Lee Tao*

## SANCTUS

Sanctus es una variante del Kidou que los miembros de la Ordo Exorcista han desarrollado a lo largo de los siglos. El Conocimiento Sanctus es la base con las que se calcula la Potencia de Hechizo de los usuarios de esta disciplina que, aunque no posee la versatilidad innata del Kidou, sus hechizos canalizan las fuerzas sobrenaturales de una forma agresiva, lo que les permite efectuar ciertas hazañas ciertamente notables. Solo los Exorcistas pueden adquirirla.

### HECHIZOS SANCTUS
**Requisito: Con.Sanctus**

**Aqua Benedicta** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 1.
**Coste**: 10. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Imbuye de energía sobrenatural el agua de uno o más recipientes, convirtiéndola en agua bendita. Este líquido es el foco de muchos de los hechizos de Sanctus y tiene la propiedad de resultar nocivo para los Yorei, que no podrán atravesar una línea trazada con Aqua Benedicta y que deberán hacer una PR contra Miedo+ si son rociados con ella (incluso en forma inmaterial) o saldrán huyendo doloridos.
**Límite**: Objetivo. Foco (Hasta 1 litro de agua, una pizca de sal).

**Auxilium** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una fina barrera invisible que rodea completamente a un personaje, incrementando su resistencia al daño Sobrenatural. El objetivo aplicará Aguante 7 la siguiente vez que reciba daño de fuentes sobrenaturales como hechizos o poderes.
**Límite**: Personal. Foco (Crucifijo de plata).

**Scutum Caelestis** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a Auxilium pero con la posibilidad de afectar a varios objetivos.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Crucifijo de plata).

**Conspicio Deum** *(Otsuge)*
**Maestría**: Sanctus 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona al invocador la capacidad de percibir la presencia de fuerzas sobrenaturales, que se manifestarán como unas chispas oscuras en el aire y un ligero olor parecido al azufre. Es posible detectar la presencia de rastros hasta de una hora por Potencia de Hechizo, aunque no permite discernir si una persona es un demonio. Solo se percibirán las emanaciones en la Zona

de actuación, que es de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo. Las paredes y otras barreras físicas, así como los Kekkai pueden bloquear esta habilidad. Los Ayakashi y seres invisibles son revelados por este conjuro. Así mismo, el usuario podrá determinar automáticamente cuales son las Debilidades y Elementos afines de las criaturas a las que observe.
**Límite**: Zona (Corto).

**Custodia** *(Kekkai)*
**Maestría**: Sanctus 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Mediante la invocación de este hechizo, el Exorcista teje una red metafísica alrededor de una estructura que parecerá salir de su libro abierto, cubriendo las paredes con páginas traslúcidas de las Sagradas Escrituras que se filtrarán en su interior, trayendo a la existencia una poderosa fuerza espiritual que impide el acceso a través suya tanto de Akuma como de Ayakashi, dañándolos y rechazándolos cuando intentan cruzar a su través. El Kekkai poseerá una FUE 15 y daño 2L1 tipo Elemental/Madera, sin provocar Disipación.
**Límite**: Zona (Corto), Foco (Biblia). Renovación.

**Expiatio** *(Kagura)*
**Maestría**: Sanctus 21.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto **Duración:** Instantáneo.
**Efecto**: Lanza sobre el objetivo el efecto del Ofuda *Ojo del Olvido*, sin Aumentos, Si usa 1PF junto al coste del hechizo pasará a ser Multiobjetivo.
**Límite**: Objetivo.

**Avernum Hostis** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Rociando un arma con agua bendita, el Exorcista la convierte en un foco de energía sobrenatural, haciendo que provoque daño Sobrenatural/Físico contra adversarios Akuma y el 10% del daño causado se considera Maldito.
**Límite**: Objetivo. Foco (Aqua Benedicta).

**Redemptio** *(Kagura)*
**Maestría**: Sanctus 29.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Toque **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Lanza sobre el objetivo el efecto del Ofuda *Exorcismo*, añadiéndole un Sello de Incremento por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. Si usa 1PF pasará a alcance Corto.
**Límite**: Objetivo.

**Elementum Reductio** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Provoca una reducción de -0L1 a cualquier daño Elemental recibido (del tipo elegido al lanzar el conjuro) durante su duración.
**Límite**: Personal.

**Verbum Dei** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El Exorcista arranca una página de la Biblia y, tras una breve oración, la arroja contra su oponente. Al hacerlo, esta se transformará en una forma de energía azulada que herirá a su objetivo causándole 3L2 Sobrenatural Madera (*Disipación+*).
**Límite**: Objetivo.

**Cruciatus** *(Tatari)*
**Maestría**: Sanctus 36.
**Coste**: 7. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Provoca una salpicadura de agua bendita que produce terribles quemaduras y dolores a las criaturas sobrenaturales. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural, pero sus efectos son temibles. Al tocar a una criatura sobrenatural, el agua reaccionará con su energía metafísica, provocando que abrase su cuerpo desde dentro. Toda criatura con puntuación de Poder Akuma, Bioenergía o Ki recibirá un daño 4L3, además de provocar automáticamente el Estado Alterado *Dolor* sin PR hasta recuperar los PG perdidos por Cruciatus, si son superiores a su puntuación de Sello o POT. Los Esper y Shinsengumi reciben la mitad de daño de este conjuro, aunque no reciben el efecto de *Dolor*. No es posible resistir el daño con ningún tipo de Armadura.
**Límite**: Objetivo. Foco (Aqua Benedicta).

**Sacra Custodia** *(Kekkai)*
**Maestría**: Sanctus 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Idéntico a Custodia con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 20 y 2L2.
**Límite**: Zona (medio). Foco (Biblia). Renovación.

**Divinum Codex** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El Exorcista coge la Biblia y, tras una breve oración, la abre de par en par, momento en el que saldrán de ella multitud de páginas afiladas como cuchillas de afeitar que se moverán como torbellinos alrededor de sus oponentes en un área lineal hasta el alcance máximo del hechizo por 2 metros de ancho, destrozándolos y causando un daño 3L2 Físico. Las heridas son tajos profundos que sangran profusamente, provocando *Hemorragia+*.
**Límite**: Área Ofensiva (Especial). Foco (Biblia).

**Fulmine Ictus** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Convierte una redoma de Aqua Benedicta en una poderosa arma capaz de convertir en cenizas a los siervos del demonio. Una vez lanzado el hechizo, bastará con arrojar el recipiente contra un oponente. El líquido, al contacto con una criatura sobrenatural, provocará una terrible deflagración al convocar la forma más destructiva del Elemento Fuego, las llamas que fulminan cuerpo y alma. El ataque puede ser efectuado por la habilidad de Arrojadizas. Causa *Incineración++ y Disipación++*.
**Límite**: Objetivo. Foco (Aqua Benedicta).

**Vitae Vis** *(Onkei)*.
**Maestría:** Sanctus 55.
**Coste:** 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este hechizo imbuye de energía sobrenatural el cuerpo del Exorcista, convirtiéndolo en una máquina incansable de movimientos perfectos y coordinación inhumana. El *Vitae Vis* incrementa las PDA y PDD del invocador en +10, gana un Nivel de Heridas extra, eleva su Ini en +5, tira +1d en todas sus PR y gana +1 Acción Activa hasta que expire la duración del mismo. Por desgracia, el uso de este hechizo mina las fuerzas de su usuario, dejándolo exhausto al finalizar sus efectos, reduciendo su RES en -1 hasta que descanse al menos 8 horas. Si esto la reduce a 0, el personaje muere de agotamiento al finalizar la duración del Hechizo.
**Límite**: Personal. Foco (Aqua Benedicta).

**Scutum Seraphicus** *(Kekkai)*
**Maestría**: Sanctus 59.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos (Esp).
**Efecto**: Crea una barrera impenetrable que protege al objetivo del primer ataque que reciba dentro de la duración del hechizo, otorgándole Aguante 6 y una Armadura F/B/E igual a la mitad de la PH. Si el protegido por este hechizo llega a ser el objetivo central de un área, la reducción será aplicable sobre todos los daños de la misma.
**Límite**: Objetivo.

**Kyrie Eleison** *(Kekkai)*
**Maestría**: Sanctus 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Este hechizo es la versión de la Protección de la Ordo Exorcista. Permite al lanzador crear una barrera invisible para defenderse por la habilidad de Arma Sobrenatural, obteniendo un bonificador de +5PDA y PDD e incrementando todas sus Armaduras en +3. Además, mientras se encuentre rodeado de Kyrie Eleison, el lanzador pasará inadvertido para cualquier tipo de detección mágica proveniente de hechizos tipo Otsuge.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Liberatio** *(Kagura)*
**Maestría**: Sanctus 61.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este hechizo destruye las prisiones sobrenaturales que atrapan a los seres espirituales en un area de 5 metros de radio, liberándolos y permitiéndoles pasar a la otra vida. Todo poder o hechizo que atrape almas se verá temporalmente interferido, requiriendo de los carceleros una PR VOL15 por cada. Las almas que escapen pasarán inmediatamente al Flujo del Almas. Las Runenstein son inmunes a este hechizo.
**Límite**: Zona (Corto).

**Custodia Veritas** *(Kekkai)*
**Maestría**: Sanctus 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Idéntico a Custodia, con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 25 y 3L3.
**Límite**: Zona (Objetivo, Medio). Foco (Biblia y Aqua Benedicta). Concentración. Renovación.

**Spiritus Vivifice** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Otorga un bonificador de +10 al Efecto de la tirada de cualquier Habilidad de Conocimiento.
**Límite**: Personal.

**Purgatorium** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Trae a la existencia unas cadenas luminosas que atacarán a todo objetivo vivo dentro de un área de 3 metros de radio, utilizando como ataque la habilidad de Arma Sobrenatural. Aquellos que son atrapados por los resplandecientes eslabones son aprisionados, restringiéndose su libertad de movimiento. Perderán 1 Acción y su Movimiento se reducirá en un rango, sin poder alejarse más allá de 10 metros del área del conjuro. Para liberarse es necesaria una PR FUE20.

*Ilustrado por © SerpentWich*

Si el Exorcista lo desea todo el que sea atrapado sufrirá 1L1 de daño Elemental Madera por asalto hasta morir entre horribles sufrimientos.
**Límite**: Área (Corto), Concentración.

**Signum Crucis** *(Onkei)*
**Maestría**: Sanctus 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Incrementa las PR que efectúen tanto el Exorcista como sus aliados en +5.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Domini Canis** *(Otsuge)*
**Maestría**: Sanctus 85.
**Coste**: 34. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Proporciona al Exorcista la capacidad de sentir la dirección en la que se encuentra el objetivo a través de la conexión simpática que se posea, ya sea parte de su cuerpo (sangre, pelo, piel), una prenda de ropa o un objeto personal. El hechizo tiene un alcance de 10 Km por Potencia de Hechizo.
**Límite**: Objetivo (Especial). Foco (Una conexión simpática con la victima). Renovación.

**Amen** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: A través de este hechizo, el Exorcista desencadena toda la fuerza de su fe sobre su enemigo, destruyéndolo por completo tanto física como espiritualmente. En el caso de que este conjuro sea bloqueado por un Escudo Sobrenatural (lo que incluye Pantallas Cuánticas), afectará a su entramado metafísico destruyéndolo por completo si no supera una PR VOL20; esto detiene el daño del hechizo pero causará en el objetivo el drenaje de 3L3 puntos de poder de forma automática. Por esto, Amen también es conocido como *Perdición de Brujos*. Si golpea al objetivo causa un daño de 6L4 Elemental Madera (Disipación++).
**Límite**: Objetivo.

**Exsul** *(Kagura)*
**Maestría**: Sanctus 93.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: "*Y la luz venció en las tinieblas*". La fe del Exorcista permite destruir la matriz de un hechizo tipo Kōmajutsu, mediante un ataque por Arma Sobrenatural. Si el ataque impacta, le impone una PR VOL20 a una criatura convocada, que puede elegir hacerla o no. Si la criatura falla o no la hace, será desconvocada y no podrá ser llamada durante 1 día por punto de fallo. Si logra la PR, recibirá un daño 6L5 Sobrenatural/Físico/Maldito,
**Límite**: Multiobjetivo.

**Dies Irae** *(Tatari)*
**Maestría**: Sanctus 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: La Ira de Dios quema las reservas de energía espiritual de los oponentes del Exorcista. Todo contrincante que sea impactado sufrirá una PR VOL30 o verá reducido su Poder en tantos puntos como falle, durante la misma cantidad de horas. Para afectar a las víctimas se utiliza la habilidad de Arma Sobrenatural. El Poder drenado queda acumulado, pudiendo ser utilizado durante los siguientes 3 asaltos para romper tantos niveles de Maestría de hechizos en total como puntos de Poder drenados. Los hechizos disipados no podrán tener una Maestría superior a la mitad de de los puntos de Poder drenados.
Por ejemplo, si Dies Irae absorbe 120 puntos de Poder en total, podrían ser usados para romper cualquier combinación de hechizos de una Maestría 60 o menos cuya suma no exceda 120.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Adveniat Regnum Tuum** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Sanctus 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 30 horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Años.
**Efecto**: Este ritual es el Kekkai con el que la Ordo Exorcista protege sus catedrales. La ceremonia debe de ser realizada por cuatro poderosos hechiceros que comienzan por tejer una serie de redes metafísicas en los muros de la iglesia apilando una Custodia sobre otra y usando como centro del conjuro el alma de un ser vivo que servirá como batería viviente, manteniendo la integridad de la barrera con su propia energía vital y el lanzamiento del hechizo Aqua Benedicta diariamente.
El Regnum posee una FUE 35 y provoca daño Maldito/Elemental Madera. Además, en el interior del Regnum, toda criatura sobrenatural sufre una serie de efectos con la excepción de aquellos a los que el foco humano designe como invitados: *drenaje de 10-Alma puntos de Poder por asalto, dobla el coste en Sello y Puntos de Poder de cualquier poder que se active, no se pueden usar capacidades sobrenaturales si no se supera una PR VOL15*.
Todos los Puntos de Poder absorbidos son acumulados en el foco humano, que podrá utilizarlos para hechizar o como PG extra, que seran los primeros en perderse. El foco humano se considera bajo el hechizo de *Amuleto Protector* (considerándose un Humano sin capacidades sobrenaturales con una Potencia de Hechizo igual a la del *Regnum*), mientras se encuentre dentro del Regnum. Si el foco humano sale del Kekkai o muere, el Regnum se disuelve.
**Límite**: Objetivo. Foco (Humano voluntario, 4 invocadores, una pila de Aqua Benedicta). Ritual.



## SEPHIROT

Esta misteriosa organización actúa principalmente en Oriente Medio, aunque en ocasiones ha aparecido en otros lugares del mundo para encargarse de alguna amenaza particularmente poderosa. Pese a los continuos intentos de las demás facciones para adquirir información sobre ellos, Sephirot es un enigma dentro de un laberinto de secretos protegido por un halo de misterio. Lo poco que se sabe de ellos es que tienen un pacto con los monjes Kajiya que les proporcionan armas y armaduras poseedoras de extraordinarios poderes sobrenaturales. Sus guerreros principales son los diez Arcángeles Dorados, portadores de las armaduras de oro que simbolizan las diez emanaciones de la virtud que crearon el mundo. Por debajo de ellos, se encuentran los Custodios, que portan armaduras de acero plateado.

Los miembros de Sephirot dominan una clase especial de Kidou llamada Seraph, así como un estilo de combate similar al *Rikaijutsu* de Shinsengumi al que llaman Ashim (*alma de fuego*) que les fue enseñado por los misteriosos monjes Kajiya. Con semejantes herramientas, es natural que sean dignos enemigos de las fuerzas demoníacas. Se sabe que en ocasiones han demostrado la capacidad de crear extrañas criaturas elementales de tierra, al estilo de los gólems de las leyendas, de enorme poder destructivo.

***Habilidad Especial:*** *Conocimiento Seraph.* Representa el Conocimiento necesario para ejecutar sus habilidades de Kidou.

***Habilidad Especial:*** *Ashim.* Estas maniobras se ejecutan de la misma manera que las Rikaijutsu de los Shinsengumi, con una sola diferencia. Las Custos proporcionan una Armadura F/B/E 5 y poseen tres atributos más que pueden desarrollarse con la POT adquirida: Armadura Física, Armadura Balística, Armadura Elemental. El Coste es idéntico a Reducción de Coste, con un límite de 4 niveles, incrementando cada uno +3 la Armadura en cuestión. A cambio, los Custos no proporcionan +1D a la habilidad de combate.

**LÍMITE: CON. SERAPH/10 + DES. SOBRENATURAL/20 + VOL**

### *Custodios*

Estos guerreros han sido entrenados desde niños en el combate Ashim, hasta que los mejores de ellos ganan el derecho a portar un Custos, una armadura de metal plateado de gran resistencia y ligereza sin igual, que potencia sus habilidades sobrenaturales a la vez que les protege de los ataques de sus oponentes. Un Custos está sintonizado con la energía vital de su portador y solamente este puede beneficiarse de sus poderes, alimentándose de las energías de los demonios y seres sobrenaturales al igual que hacen las Zenryoku.

***Reglas de Creación:*** Idénticas a un Shinsengumi, con las variantes que proporciona el Custos y 5 Capacidades a elección.

### *Arcángeles Dorados*

Los diez Arcángeles Dorados son considerados representaciones vivientes de las virtudes divinas que crearon el mundo. Cada uno de ellos posee capacidades combativas capaces de arrasar docenas de demonios con la facilidad con la que un humano aplasta a una lombriz. Cada una de las armaduras (*Keter, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah, Tipheret, Netzach, Hod, Yesod y Malkuth*) posee poderes muy superiores a los Custos y proporcionan una capacidad especial a su portador. Se dice que Gabriel, el portador de Keter, posee la Omnisciencia, el Conocimiento Absoluto, ante el cual nadie puede triunfar. Los informes de los que le han visto en combate dicen que el Arcángel "*paraba cada ataque casi antes de que se produjera y atravesaba las defensas de sus enemigos como si pudiera ver a través de ellas*". Si esto es cierto, es de suponer que los otros nueve posean capacidades similares.

***Jugabilidad:*** Sephirot es un misterio dentro del juego, por lo que ambientar una trama basada en ellos puede ser arduo para el Director de Juego. Aun así, es posible que un Custodio pueda unirse a una célula de otra organización por motivos propios o por órdenes superiores.

## THULE GESELLSCHAFT

Como la principal facción antagonista en el mundo de Akuma, Thule posee una compleja infraestructura y una cantidad de recursos casi inconmensurable, siendo capaz de actuar en cualquier lugar del mundo, lo que es un problema muy grave para las diferentes organizaciones, que a causa de la desconfianza mutua y las pequeñas diferencias no logran presentar un frente común contra esta amenaza. Otra de las ventajas que posee Thule es su estructura, dividida en siete Divisiones, cada una de ellas poseedora de su propio ejército privado y sus tropas *Übersoldaten*, supersoldados con poderes sobrenaturales ante los que las milicias humanas no tienen ninguna posibilidad. Las siete Divisiones colaboran entre sí siempre que reciben órdenes del Führer Heimdall o de su segundo, el Reichsführer Strommhel; de lo contrario, mantienen una fuerte rivalidad debido a las desavenencias que mantienen sus respectivos líderes.

### DIVISIÓN ALBERICH

Esta división es el entramado económico y empresarial a través del cual se financian las operaciones del Thule. Aunque su poder económico es inmenso, a nivel militar solamente posee las tropas corporativas de sus filiales, como Cerberus, así como los agentes libres que mantienen en nómina. Cuando Alberich necesita apoyo militar, debe solicitarla a *Schwarze Sonne* que se lo proporcionará si lo estima necesario, enviando órdenes a aquellas Divisiones implicadas.

### DIVISIÓN SCHWARZE SONNE

Como División Central de mando operativo, *Schwarze Sonne* es la más poderosa de todas las Divisiones pues, en la práctica, puede acceder a los recursos de cualquiera de las demás, así como asignarles perfiles de misión a las diferentes células operativas en todo el mundo. Su líder, el Reichsführer Strommhel, posee mando directo sobre las siguientes tropas de élite:

#### *Silberschadelkorps*

El temido Cuerpo de la Calavera de Plata es la guardia pretoriana personal de élite del Reichsführer Strommhel, un grupo de cincuenta de los más poderosos soldados Akuma (todos ellos de nivel cercano a Yasha) de la Sociedad Thule. Todos ellos son fanáticamente leales al Reichsführer y siguen sus órdenes sin cuestionarlas en lo más mínimo. Visten una variante del uniforme de oficial en tono negro con insignias en forma de calavera plateada y con abrigos de cuero negro. Pueden acceder a cualquier tipo de armamento especial fabricado por la División Mimir, incluyendo vehículos de asalto.

***Reglas de Creación:*** *Características*: 14 con un límite de 6. *POT* 15-20. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT. Por cada 5 puntos que supere la POT 10, podrá adquirir un nivel de un poder Asura a su elección. Si dispone de varias de estas capacidades sobrenaturales, todas deberán pertenecer al mismo Mazoku.

#### *SS Leibstandarte Nibelungen*

Esta compañía de 300 soldados Akuma es la fuerza de choque de *Schwarze Sonne*. Sus integrantes están entrenados en las más avanzadas tácticas de combate, así como en el manejo de la tecnología especial de Thule. Normalmente, se encuentran acuartelados en el centro de mando *Wolfsschanze*, aunque pueden moverse a cualquier punto del globo si Strommhel así lo ordena.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. POT 8-15. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

#### *Sturmabteilung*

El ejército privado de *Schwarze Sonne*, formado por tres compañías de mil hombres implementados genéticamente. Sus características se encuentran en la sección dedicada a los Esbirros, en este mismo Capítulo.

## DIVISIÓN LOKI

Dedicada a la obtención y catalogación de información fiable para elaborar el perfil de cualquier operación, lo que implica infiltrar agentes en terreno enemigo, así como mantener una amplia red de contactos a nivel mundial. Además, Loki se encarga del contraespionaje, manteniendo una fuerte contravigilancia dentro de Thule para impedir a las demás facciones lograr la infiltración de sus propios operativos.

### *Schattenmittel*

Los Agentes Sombra son Akuma especializados en infiltración y/o sustitución de objetivos, por lo que la mayor parte de ellos son Bakemono. Casi siempre poseen un exhaustivo informe acerca de la vida y costumbres de los objetivos a los que sustituyen, así como un eficiente entrenamiento como asesinos, saboteadores y expertos en sistemas de seguridad.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 8-12. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

### *Departamento Hoor*

Este departamento está formado por agentes Übermensch, algunos de ellos con poderes telepáticos. Sus principal ocupación es el interrogatorio de los prisioneros y el entrenamiento de los agentes de operaciones de infiltración, aunque en ciertas ocasiones son enviados a obtener información mediante sus capacidades de lectura mental. Normalmente no se enfrentarán a agentes de campo, retirándose a la menor señal de peligro.

## DIVISIÓN SIEGFRIED

La División Siegfried se encarga de proporcionar y mantener las fuerzas de combate de Thule, unas huestes capaces de exterminar a cualquier ejército del mundo, gracias a su entrenamiento y equipamiento especiales. Sus oficiales están dotados con capacidades sobrenaturales que, además de servir como apoyo táctico, les permiten encabezar los ataques personalmente, pudiendo modificar sus estrategias en mitad de la batalla.

### *Wehrmacht*

La *Wehrmacht*, el ejército de Thule se compone de ocho divisiones de 10.000 hombres, divididas a su vez en cinco regimientos de 2.000 soldados. Cada regimiento se divide en dos batallones que se subdividen a su vez en diez compañías de 100 hombres bajo el mando de un capitán asistido por una serie de oficiales y suboficiales, normalmente con capacidades sobrenaturales, ya sean Akuma o *Übermenschen*. Los oficiales visten un uniforme tipo casaca de color gris, fácilmente identificable; aquellos oficiales de más alta graduación lo personalizan para distinguirse de los de grados inferiores. Las características de los soldados de la *Wehrmacht* se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*, en este mismo capítulo.

### *Geisttruppen*

Las tropas fantasma son las fuerzas especiales de Thule, entrenadas para operaciones de comando, infiltración y misiones delicadas. Están perfectamente cualificadas para operaciones secretas y adiestradas en habilidades de sigilo y asesinato. Se componen de diez compañías de cincuenta hombres. Sus características se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*.

### *Blitztruppen*

Los soldados relámpago son la élite de las fuerzas especiales de Thule, combatientes implementados genética y farmacológicamente por la División Helheim para convertirlos en las tropas más mortíferas ideadas por el ser humano. Están compuestos por cuatro batallones de 1.000 hombres, divididos en compañías de 50 hombres comandados por un *Übermensch*. Sus características se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*.

En cuanto a los rangos de los oficiales en la *Wehrmacht*, son los siguientes (en el caso de *Übermenschen*, se crean como un Esper y la POT refleja los poderes que poseen):

**Obergruppenführer**

Jefe de unidad al mando de un Regimiento (2.000 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 15 con un límite de 6. *POT* 20+. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT. Por cada 5 puntos que supere la POT 10, podrá adquirir un nivel de un poder Asura a su elección. Si dispone de varias de estas capacidades sobrenaturales, todas deberán pertenecer al mismo Mazoku.

**Gruppenführer**

General de División al mando de una División (10.000 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 14 con un límite de 5. *POT* 15-20. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT. Por cada 5 puntos que supere la POT 10, podrá adquirir un nivel de un poder Asura a su elección. Si dispone de varias de estas capacidades sobrenaturales, todas deberán pertenecer al mismo Mazoku.

**Standartenführer**

Coronel al mando de una base militar.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 10-14. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Obersturmbannführer**

Teniente Coronel al mando de un batallón (1.000 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 8-12. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Sturmbannführer**

Comandante al mando de dos o más compañías, o un batallón.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 7-10. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Haptsturmführer**

Capitán al mando de una compañía (100 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 6-10. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, pudiendo especializar uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Obersturmführer**

Teniente al mando de un pelotón (entre 30 y 50 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 5-8. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Hauptscharführer**

Sargento al mando de una o varias escuadras, encargado de su entrenamiento y su rendimiento.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT* 4-6. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

**Scharführer**

Cabo al mando de una escuadra (entre 5 y 15 hombres).

***Reglas de Creación:*** *Características:* 12. *POT* 3-5. *Poderes:* Dependiendo del tipo de Akuma, especializando uno gratuitamente por cada 3 puntos de POT o a cambio de un punto de POT.

## DIVISIÓN MIMIR

Esta División se encarga del diseño y creación de todo tipo de armamento y vehículos de tecnología punta, mejorados mediante la implementación de tecnología cristalina de origen Esper, desarrollada por los *Übermenschen* y la IA Prometeo. Las maravillas que salen de los tableros de diseño de sus ingenieros y científicos no parecen tener fin: armamento ofensivo y defensivo, vehículos de asalto, implementaciones biónicas e incluso increíbles fortalezas móviles como la *Fortaleza Volante LZ 131 Hindenburg II* o la *Fortaleza Submarina U-235 Kraken*, capaces de albergar decenas de miles de hombres y centenares de cazas y vehículos de asalto.

A continuación se describen algunos ejemplos de los avances desarrollados por la División.

***Rifle Valkyrie:*** Este potente equipo ha sido creado en base a la tecnología Esper por los *Übermenschen* de Mimir para ser utilizado por sus tropas de élite. Se trata de una serie de armas capaces de disparar descargas energéticas de alta potencia, pudiendo elegirse entre térmica o eléctrica (daño Elemental Fuego/Metal) según el modelo. Un cristal de alimentación proporciona energía para 30 disparos, aunque es posible utilizar 5 cargas para efectuar una descarga más potente que a todos los efectos se considera una ráfaga completa. Cualquier personaje Esper con el Poder Matriz Cristalina puede recargar un cristal de alimentación al coste de 60 PB. Existen tres modelos de Valkyrie y un modelo más avanzado está en proceso.

***Muspelkanonen:*** El cañón Muspelheim es una pieza de artillería de 3 metros de longitud y de gran precisión, alimentado por un cristal prisma que acumula y transforma Bioenergía en energía térmica que puede ser proyectada a largas distancias. El impacto de un Muspelkanonen afecta un área de 5 metros, provocando daño completo al objetivo primario y medio daño al resto. El daño es Elemental Fuego+.

***Niflkanonen:*** El cañón Niflheim es una variante del anterior modelo, diseñado para congelar un área mediante un rayo gélido. El daño es Elemental Agua+.

***Implementaciones Biónicas:*** Las implementaciones biónicas son miembros artificiales que proporcionan una serie de ventajas a sus propietarios, desde Total de Acción para combate o movimiento hasta diversos incrementos de Características (emuladas por una puntuación de 1 o 2 en equivalencias artificiales de poderes Akuma). También existen blindajes y miembros armados que pueden ser injertados en los agentes de Thule. Debido a su coste, solo los oficiales o agentes muy valiosos reciben estas implementaciones.

***Tecnología Cristalina:*** Los Übermenschen pueden crear todo tipo de acumuladores de Bioenergía, así como bots y androides con diversos tipos de eficiencia y capacidades adecuadas para la tarea asignada, exactamente igual que los Esper. Sus vehículos disponen de IA propias que pilotan por sí mismos, pudiendo disponer de programas de combate y armamento variado. Los bots menores se crean en base al poder del mismo nombre. A la hora de diseñar vehículos, androides de combate o cualquier tipo de arma tecnológica, se utilizarán las reglas del *Capítulo XIV* para crear una *Criatura de Origen Tecnológico*.



### *Kampfrüstung VIII Balmung*

La armadura de combate tripulada Balmung ha sido creada mediante la hibridación entre los avances tecnológicos humanos con mejoras procedentes de los ingenieros Übermenschen. Este tipo de vehículo acorazado terrestre ha sido diseñado tanto para disponer de guardianes efectivos para bases importantes como para combate sobrenatural. Puede actuar en cualquier tipo de terreno gracias a su capacidad antigravitatoria además de disponer de una elevada potencia de fuego, muy superior a la de los carros de combate de los ejércitos comunes. Este modelo va armado con un Muspelkanonen, así como con un cañón EGO en el torso aunque existen modelos con diferentes configuraciones ofensivas. Sus pilotos poseen unas habilidades de combate no inferiores a 100.

**Origen:** Tecnológico. **Tipo de Amenaza:** Media (5)
**Tamaño:** Enorme (4m altura) **Movimiento:** 4
FUE: 4 RES: 4 REF: 2 VOL: 3 MEN: 4 POT: 16 Pozo 3/3
**Bioenergía:** 93 **PE** (+2)25 **Reg** - **PF** (piloto) **DP** 15
**Acción** 3 (+3) **Ini** +0 **Agu** 8 (16) **Arm: F** 12 **B** 15 **E** 0
**PR: FUE +10 RES +10 REF +7 VOL +4 MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Muspelkanonen* | +1 | 60+1 | 60+1 | 5L4+1 | Dr |
| Tecnoarmamento** | +1 | 60+1 | 60+1 | 6L4+1 | |
| Pelea*** | +1 | 50+1 | 60+1 | 6L3+1 | At+, F+ |

***** Requiere 5 Acciones. Elemento Fuego+. 5 metros área.
****** Elemento Metal o Fuego. 4PB.
*** Área 1 metro.
**Capacidades Especiales:** Ataque Extra 1, Soporte Vital, Fuente de Poder (Mant. Absorción Cinética), Fuente de Poder Incrementada, Incremento RES, Inmunidad Veneno.
**Debilidades:** Incapacidad Regenerativa, Sin Libre Albedrío.
**Poderes:** Absorción Cinética* 4, Cañón EGO 3 (Límite 30PB), Reconstrucción* 2, Repulsión Gravitatoria 3, Tecnoarmamento* EGO 4.
**Estilo/Maestría:** Dependiendo de la tripulación (Para el ejemplo Equilibrio 100, pudiendo ser pilotado por expertos con puntuaciones mucho mayores).
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 120, Res. Física 120, Des. Sobrenatural 60. El resto dependiendo de la tripulación. Comúnmente Frialdad 100, Fuerza de Voluntad 120, Percepción 90 o superiores.
**Especial:** Mejora Defensiva 2. Cortar Explosión. Cristal Núcleo 1600PB y 16PX.

## DIVISIÓN FENRIR

Esta División entrena y asigna operativos *Übermenschen* para formar parte de las fuerzas de Thule. Los mejores son enviados a servir como oficiales a la *Wehrmacht*, permaneciendo en la División todos aquellos cuyas habilidades de liderazgo son más limitadas, siendo empleados como parte de los *Übermenschenkorps*. Los Tecnomentat y los escasos telépatas son asignados a otras Divisiones donde sus talentos se aprovechan de manera más eficiente. Sus efectivos más poderosos son los *Aryan*, aunque rara vez son utilizados, ya que sus mentes son retorcidos retazos de locura que los hace tan peligrosos como las amenazas que combaten, siendo casi incontrolables.

### *Übermenschenkorps*

La División Fenrir dispone de sus propios efectivos sobrenaturales, divididos en ocho divisiones con una estructura similar a la *Wehrmacht*. Todos ellos han sido sometidos a condicionamiento mental, así como operados para implantarles neutralizadores ESP, un cristal que imposibilita que reciban comunicaciones

*Ilustrado por © Reza Ilyasa*

| Arma | MOD | Cad | Daño | Cargador | Alcance | Requisitos | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rifle Valkyrie I | Ráfaga. Incineración/Shock | 1 | 4L2 | 30 | 300 | 2 Manos | Pr |
| Rifle Valkyrie II | Ráfaga. Incineración/Shock | 2 | 4L2 | 30 | 300 | 2 Manos | Pr |
| Rifle Valkyrie III | Ráfaga. Incineración/Shock | 2 | 4L2 | 30 | 300 | 2 Manos | Pr |
| Muspelkanonen | área 5m. Elemento Fuego+* | 1 | 5L4 | 10 | 2000 | Emplazado | Dr |
| Niflkanonen | área 5m. Elemento Agua+* | 1 | 5L4 | 10 | 2000 | Emplazado | Dr |

* Requiere 5 Acciones para operarlo. Hasta 2 operarios pueden sumar sus esfuerzos.

telepáticas no permitidas, lo que junto con las drogas supresoras de personalidad impide que posean auténtico libre albedrío.

Los oficiales son una clase de bot especial, creada por el *Aryan Dreizehn*, programados para seguir las directrices de la misión, requiera o no la supervivencia de la unidad. A estos oficiales se les conoce como *Meister*. Por supuesto, al igual que Fenrir proporciona efectivos a las demás divisiones, en especial a Mimir y Siegfried, también recibe recursos en la forma de armas y vehículos tecnológicos.

### Übersoldaten

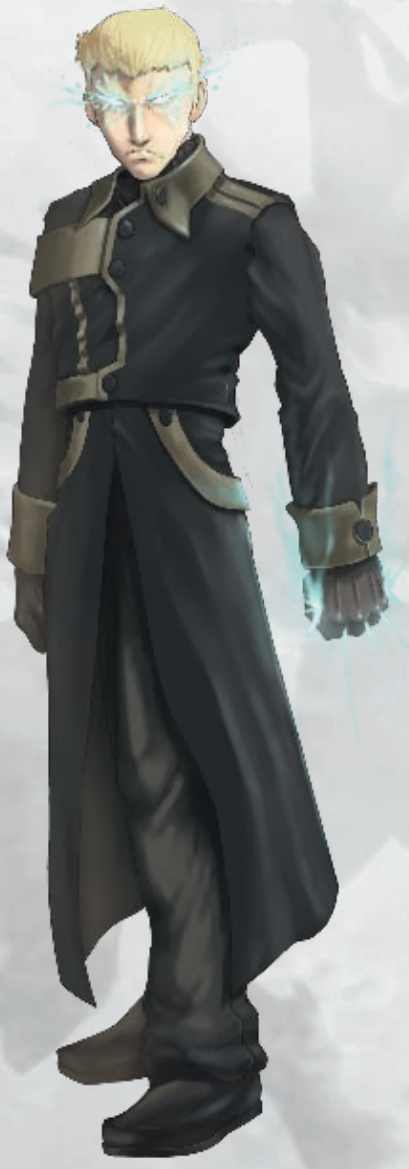
Los supersoldados están englobados en cuatro regimientos:

***Schwert*** (Espada) Psicomentat especialistas en combate.

***Blitz*** (Relámpago) Tecnomentat y Psicomentat especializados en táctica y ocupación.

***Schild*** (*Escudo*) Tecnomentat y Psicomentat especializados en defensa e ingeniería para la fortificación de plazas fuertes.

***Haube*** (Capa) Psicomentat y Tecnomentat especializados en infiltración y asesinato.



*Wolfang Bernsteinn, un Meister, preparándose para entrar en batalla*

*Ilustrado por © Francisco Javier Fernandez*

***Reglas de Creación:*** Igual que un personaje jugador. Su POT, que oscila entre 1 y 6 es equivalente a la cantidad de poderes que poseen. En cuanto a sus habilidades, dependen principalmente del regimiento al que pertenezcan.

### Meister

Los oficiales de Fenrir son una clase de bot superpoderoso con una autonomía completa gracias a su IA programada por Prometeo. Todos ellos poseen el poder Proxy con el que mantienen comunicación en todo momento con la base, de tal forma que sus superiores reciben información de las operaciones a tiempo real, pudiendo modificar las órdenes sobre la marcha o enviar refuerzos. Cuando un Meister muere, su IA es descargada en un nuevo cuerpo que no tiene por qué poseer las mismas características o el mismo aspecto, aunque sí los mismos conocimientos. De esta manera, un Meister aprende tanto de las victorias como de las derrotas.

***Reglas de Creación:*** Los Meister son una clase especial de bot poseedores de gran versatilidad táctica gracias a su IA. Se fabrican como una criatura de *Origen Tecnológico*. Los oficiales de menor graduación poseen un nivel de *Amenaza Menor* y, aquellos de mayor (*HaptsturmFührer* y superior) un nivel de *Amenaza Medio*.

**Criatura** Tecnológica. **Amenaza:** Menor (3)
**Tamaño:** Normal **Movimiento:** 2
FUE: 1 RES: 1 REF: 3 VOL: 4 MEN: 3 POT: 9 Pozo 4/3
**Bioenergía:** 75 **PE** 12 **Reg** - **PF** 6 **DP** 47
**Acción** 4 (+3) **Ini** +5 **Agu** 10 (6) **Arm: F** 12 **B** 12 **E** 0
**PR:** **FUE** - **RES** +1 **REF** +4 **VOL** +5 **MEN** +3

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Filamentos* | +2d+5 | 95 | 95 | 5L2 | Dr, Ci, Do, Pr, Di+ |
| Pistola Pesada** | +2d+5 | 95 | 95 | 3L3 | He, Pr, R, Ap+ |

* Ignora las Armaduras artificiales y reduce a la mitad las Sobrenaturales. Agravante menor. Sobrenatural/Físico más Disipación.
** Usando Puntería: +10PDA, Ignora coberturas y reduce penalizadores a la mitad.
**Capacidades Especiales:** Ataque Extra 1, Incremento REFx2, Fuente de Poder (mantiene Filamentos Vectoriales), Incremento de POT, Inmunidad Venenos, Soporte Vital.
**Debilidades:** Incapacidad Regenerativa, Vulnerabilidad (Agua) +100%, .
**Poderes:** Procesador, Escudos Esper, Sentido del Combate, Puntería* 1, Absorción Cinética 4, Filamentos Vectoriales* 5, Disipación Sobrenatural 1.
**Estilo/Maestría:** Rápido 150.
**Habilidades:** Atletismo 125, Des. Físico 60, Des. Sobrenatural 50, Fuerza de Voluntad 150, Liderazgo 90, Percepción 90.
**Especial:** Cristal 900PB y 9PX.
**Notas:** Este ejemplo es un Meister menor llamado Helmut Reinmann, con graduación de Standartenführer (Coronel) al mando de una pequeña base de Thule. Sus tácticas de batalla suelen ser avanzar mientras ejecuta disparos con su pistola hasta que puede atacar cuerpo a cuerpo con sus filamentos vectoriales mientras devuelve el fuego o dispara a quemarropa con su otra mano. Como Criatura Tecnológica que es, puede usar sus poderes a plena potencia, considerándose su poder de Absorción Cinética soportado de forma gratuita por su Fuente de Poder. Sus habilidades de combate, unidas a su capacidad para atacar dos veces por asalto, lo hacen un oponente más que digno para un grupo de agentes con algo de experiencia.

### Aryan

El primer éxito del *Projekt Übermensch* fueron veinte sujetos creados a partir del ADN humano y atlante en una proporción del 50%. Todos ellos se volvieron indefectiblemente locos, ya que sus mentes parcialmente humanas no podían soportar el enorme poder de su parte atlante. En la actualidad, solo sobreviven ocho de

estos sujetos: *Dreizehn y Achtzehn*, que permanecen despiertos por ser relativamente controlables, y otros seis, *Sieben, Acht, Neun, Elf, Zwölf y Zwanzig,* que permanecen en animación suspendida ya que son prácticamente incontrolables. Hace algunos años, los científicos encargados de la continuidad del *Projekt Übermensch* recibieron una serie de visitas del Profesor Okami con la intención de mantener una colaboración en una de las extensiones de sus investigaciones, la *Directriz Minus.* Se trata de un intento de crear *Übermensch* con un 10% de genoma atlante, mucho más poderosos pero inestables mentalmente, al menos en los ensayos de décadas anteriores.

De los cien sujetos Aryan-Minus creados, han sobrevivido setenta y nueve, que cuentan en la actualidad con seis años de edad. Sus mentes soportan mucho mejor la tensión, pues la inestimable ayuda del Profesor Okami les ha permitido modificar ciertas secuencias del ADN humano, sustituyéndolas por otras de reptil e insecto, con lo que su resistencia cerebral se ha incrementado enormemente. De momento, el único efecto secundario advertido es una propensión a la violencia, una agresividad innata que se manifiesta con frecuencia. Teniendo en cuenta el nivel de poder demostrado ya a tan corta edad, sus rabietas son algo muy peligroso para aquellos que se encuentren cerca de ellos, por lo que todos ellos tienen implantado un inoculador de tranquilizantes que puede ser activado en el caso de que se vuelvan demasiado peligrosos.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Igual que un Esper, aunque poseen 15 puntos en el caso de los Minus y 20 en el caso de los Aryan. Sus límites mentales se aumentan a 5 en el caso de los Minus y a 9 en el caso de los Aryan. Su POT, que oscila entre 8 y 15 en el caso de los Minus y entre 20 y 50 en el de los Aryan, equivale a la cantidad de poderes que poseen. Los Aryan pueden elegir poderes tanto de Tecnomentat como de Psicomentat y disponen de ciertas capacidades telepáticas de mayor o menor grado. En cuanto a las habilidades, dependen de su educación y entrenamiento.

## DIVISIÓN HELHEIM

Helheim desarrolla todo tipo de armas biológicas para su uso por parte de *Thule Gesellschaft*. En sus laboratorios son creadas toda clase de híbridos y monstruosidades genéticas, producto de la fértil mente del Profesor Okami Kyuwa, así como diversas drogas, virus y fármacos. La División posee cierta cantidad de tropas de la *Wehrmacht* para proteger sus laboratorios, reforzadas por sus propias criaturas. A continuación se describen algunos ejemplos de los resultados de las investigaciones de Helheim.

### *Armas Biológicas*

***Virus Lázaro:*** Un agente químico desarrollado a partir de virus terrestres y ADN mutado Akuma para su utilización como un arma biológica de gran efectividad. Se propaga tanto por inyección como por contacto con fluidos de portadores y provoca la mutación de las células, sustituyendo su capacidad mitocondrial natural por un proceso de creación de energía a través de la metabolización de tejido vivo de otros seres humanos. Afecta al cerebro, reduciendo la consciencia a un nivel animal cuyas funciones básicas son la alimentación y aumentando la agresividad y la sensación de hambre.

Las primeras pruebas arrojaron los siguientes resultados:

- probabilidad de contagio en seres humanos: 99,7%
- probabilidad de contagio en animales: 0,18% (excepto inoculación)
- tiempo de incubación: entre 3 y 10 horas, dependiendo de diversos factores como las defensas del individuo, condiciones del entorno y tipo de infección. Los individuos inoculados de forma masiva han llegado a incubar la enfermedad en cuestión de minutos.
- límite de tiempo sin alimentarse antes del fallecimiento: 40-50 horas.
- capacidades cerebrales reducidas con tendencia a actuar de la forma más directa, aunque se mantiene el recuerdo de ciertas acciones simples como abrir puertas o incluso recordar sitios y personas.

Existe un antídoto que puede salvar a una víctima infectada siempre que no haya desarrollado completamente la enfermedad. Las características de los Lázaros se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*.

***Tecnovirus Hampelmann:*** Este agente tecnovírico no contagioso es una clase de nanite (microorganismo tecnológico) diseñado para inhibir los impulsos eléctricos del cerebro. Su medio de transmisión es inyectado. Una vez infectada una criatura viva, deberá hacer una PR RES 15 o quedará convertido en un vegetal de forma instantánea. Los Nanocirujanos del poder Esper pueden eliminarlo. Los científicos de Helheim están trabajando en varias mejoras de este tecnoagente para dotarlo con capacidad reproductiva, definir qué señales nerviosas bloquear o aumentar su potencia para matar posteriormente a las víctimas infectadas.

### *Drogas y Fármacos*

***Gehirndroge:*** Un fármaco capaz de aumentar las capacidades de los *Übermensch* temporalmente, aunque tiene serios efectos secundarios. Los primeros sujetos de prueba fallecieron en el 97% de los casos, aunque en la actualidad se haya rebajado dicha tasa hasta el 61%, un avance considerable. Optimiza los neurotransmisores, incrementando la sintetización de PB de entre el 10% y el 50% según la cantidad inoculada. Los efectos secundarios incluyen fatiga, confusión mental, hemorragias nasales, visión borrosa, neuralgias y, en algunos casos, hemorragias cerebrales.

***Mörderdroge:*** Un fármaco que transforma al usuario en un loco homicida con reflejos y fuerza potenciados. Una dosis de esta droga induce un Estado Alterado Ira++ y provoca la segregación masiva de adrenalina combinada con un aumento de capacidad de bombeo por parte del corazón para resistir el frenesí asesino, lo cual proporciona un efecto igual a Fuerza Akuma 2. Los efectos de la droga se mantienen durante 1D asaltos, tras los cuales cesan, provocando la pérdida temporal de un punto de RES y un punto permanente de Vigor. Si esto hace que alguno llegue a 0, el usuario muere de un infarto.

***Siegerdroge:*** Un fármaco que aumenta las capacidades físicas de los seres humanos, aumentando sus reflejos y habilidades de combate hasta niveles sobrehumanos. El uso continuado de esta droga provoca fallos cardíacos por el sobreesfuerzo al que se somete al corazón, que no puede soportar la tensión a la que se ve forzado. Los soldados *Blitztruppen* suelen recibir un suministro constante de esta droga, pues sus mejoras genéticas y las operaciones a las que se ven sometidos fortalecen lo suficiente su organismo para resistir sus efectos, que producen un incremento de +1D en todas las tiradas físicas y el aumento de sus Total de Acción en +2.

***Wunderdroge*:** Un fármaco que proporciona al organismo la capacidad de regenerarse a una gran velocidad. Una inyección de esta droga hace que el cuerpo regenere tantos PG como 10 veces la RES en un plazo de un minuto, aunque el gasto energético necesario para ello es muy elevado. Una inyección provocará un estado de privación igual a un día sin comer. Las siguientes dentro de un plazo de 24 horas (o sin haberse recuperado de los anteriores efectos secundarios) equivalen a un día sin dormir. Es posible regenerar miembros perdidos, pero debe inyectarse la droga dentro de un plazo inferior a una semana y sus efectos son de un décimo de lo normal, por lo que pueden ser necesarias varias aplicaciones.

### *Soldados Bliztruppen*

Soldados de élite, con implementaciones genéticas y farmacológicas que los hacen inmunes al dolor y extremadamente resistentes, a la vez que inhumanamente rápidos y de una efectividad muy elevada, tanto en combate cuerpo a cuerpo como con armas de fuego. Pueden generar bioelectricidad de forma limitada, de ahí su nombre. Las características de los soldados *Bliztruppen* se encuentran en la sección dedicada a los Esbirros.

### *Criaturas modificadas genéticamente: Projekt Nue*

El principal proyecto del profesor Okami, que ya ha obtenido un puñado de éxitos tras haber logrado descifrar algunos de los secretos de las mutaciones del ADN Akuma. Utilizando las técnicas genéticas más avanzadas, el anciano científico ha conseguido crear engendros genéticos a partir de ADN atlante, Akuma, humano y animal. Según la mitología japonesa, el Nue es una criatura

con cabeza de mono, cuerpo de *tanuki* (una especie de perro mapache), patas de tigre y una serpiente como cola, es decir, lo que en Occidente conocemos como una quimera, de ahí el nombre del proyecto. Las ventajas de la creación estas criaturas son evidentes: la clonación de soldados no es útil pues requieren de una gran cantidad de tiempo para alcanzar su fase adulta, así como una enorme inversión de recursos tanto económicos como educativos.

Los animales alcanzan la madurez en un plazo entre uno y dos años, con lo que su cría y entrenamiento es más rápida. Además, los Nue son inmunes a los poderes de Empatía (el profesor ha teorizado que es debido a que no son criaturas naturales, por lo que sus engramas neuronales no son afectados de la misma manera) lo que los convierte tanto en una buena tropa de choque contra oponentes sobrenaturales como en unos magníficos guardianes.

***Reglas de Creación:*** Los engendros creados en los laboratorios del *Projekt Nue* son Criaturas de Origen Biológico o Híbrido, creadas con una base de ADN animal a la que se somete a un proceso de mejora mediante la adición de ADN Humano, Akuma, Esper y ciertas sustancias que potencian sus capacidades sobrenaturales.

A la hora de diseñar estas criaturas, el Director de Juego deberá emplear las reglas para crear Criaturas que se encuentran al final de este Capítulo. Su aspecto suele ser colorista, pues el Profesor Okami adora dar vida a los seres de las leyendas. Su nombre se compone de una denominación mundana seguida de su número de proyecto, compuesto por una o dos letras y dos números.

***SHIKOME Z-05, Dama de la Perdición***

Esta criatura es uno de los mayores éxitos del Projekt Nue y, a la vez, uno de sus mayores fracasos. La idea del Profesor Okami era crear una nueva raza de seres inteligentes con las mejores virtudes de los Akuma, los Esper y los Humanos, con la capacidad de alimentarse de los cuerpos y espíritus de estas razas para adquirir sus conocimientos, dando lugar a una especie perfecta y racional, capaz de crear su propia civilización. En lugar de eso, Shikome Z-01 resultó estar consumida por la necesidad de alimentarse y aumentar su poder, defecto que las siguientes versiones comparten. Por ello, a la actualización Z-05 se le ha eliminado la capacidad reproductiva y se usa como un arma de destrucción masiva. El Profesor Okami ha descartado obtener mejoras en este diseño en particular. Este ejemplo es un espécimen recién creado. Tras algunos años, las Shikome Z-05 desarrollan una capacidad innata en Kidou, siendo afines al Vacío.

**Criatura** Biológica **Tipo de Amenaza:** Mayor (12)
**Tamaño:** Enorme (4,5m) **Movimiento:** 4, 5 volando.
FUE: 6 RES: 5 REF: 4 VOL: 5 MEN: 5 POT: 60 Pozo 5/4
**Bioenergía:** 150 **PG** 35 **Reg** 10 **PF** 21 **DP** 60
**Acción** 7 (+6) **Ini** +7 **Agu** 8 (20) **Arm: F** 18 **B** 18 **E** 9
**PR: FUE +12 RES +10 REF +14 VOL 1d+7 MEN +9**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauces* | +7 | 145+2 | 110+5 | 9L4+2 | He, Br+, F+ |
| Guadaña** | +16 | 160+2 | 110+5 | 9L4+8 | Ci++, Ca, He, Ma+, F+, Br+ |
| Rayo Óptico | +7 | 110+2 | 110+5 | 5L4 | Dsc++ |

* Regenera el 10% del daño que causa.
** Absorbe el 10% del daño como Poder Akuma. +3 Acciones.
*** 10 metros área lineal. Vacío.
**Capacidades Especiales:** Absorción, Ataque Extra 2, Capacidad Mística 1 (Ojos del Vacío), Fuente de Poder (Sangre), Incremento de FUE, VOLx2 y MENx2, Soporte Vital.
**Fuente de Poder:** Sangre.
**Debilidades:** Vulnerabilidad Tierra 100%.
**Poderes:** Forma Final, Alimentación Oscura, Agilidad Akuma* 5, Arma Natural 6 (Fauces, Inc. Daño c/c 3, Perforante (F) -6, Encantada), Armadura Natural 6, Arma Sangrienta 6, Ataque de Energía 7 (Inc. Daño 2, Área menor, Maldito, Vacío), Esclavizar 2 (*Influencia* 250), Fuerza Akuma 2, Manipulación Sanguínea 2, Represalia Demoníaca 3, Regeneración Akuma 5, Tercer Ojo 2 (Visión Espiritual, Ojos en la Nuca), Voluntad Akuma 2, Vuelo 3, Telepatía 3.
**Maestría:** Ofensiva 220 (cuerpo a cuerpo)/180 (distancia).
***(Posición de Combate)*** Contra Esbirros, retira tus dados tirados de daño para eliminar tantos puntos de Élite como la cantidad de dados retirados.
***(Acción variable)*** En Combate a la Ofensiva, +3 natural al efecto de la tirada de Ataque por cada Acción que sacrifiques.
***(1PF/2PF)*** Si tu oponente no posee Frialdad 75, pierde -10PDA y PDD. / *Segador Siniestro* funciona con todos los oponentes en un radio de 5 metros y además provoca Miedo+.
**(2PF)** Si logras herir a tu oponente, todos tus dados de daño se consideran el máximo posible sin necesidad de tirada, pero sin ignorar su Aguante.
**(1PF)** Elimina la penalización contra ataque en área y protege a los personajes tras ella en un bloqueo exitoso.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 180, Atletismo 150, Vigor 150, Res. Física 150, Des. Físico 150,
Des. Sobrenatural 150, Frialdad 150, Fuerza de Voluntad 150, Intimidar 150, Percepción 150, Conocimiento Ocultismo 100, Con. Kyomu 100.
**Madou:** Pot. Hechizo 14 (Afín al Vacío).
**Hechizos:** Escudo Elemental, Resistencia Elemental, Fuerza Elemental, Devorar Onkei, Kurobi, Destruir Defensas.
**Especial:** Cualquier criatura en su alcance visual ve drenado su Poder en 1 punto por asalto. Sus ataques físicos cubren una zona de 1 metro. Pese a poseer rostro humano, es incapaz de hablar; en lugar de eso, utiliza la telepatía para comunicarse. Mejora Defensiva 3.

**BUMBLEBEE VP-08, Bioengendros de Vigilancia de Perímetro**

Estas encantadoras criaturas son unos insectos de unos 45 cms. de longitud con el cuerpo cubierto de cuchillas semejantes a aguijones con las que descuartizan a sus víctimas aprovechando su alta velocidad. Su nombre proviene del zumbido característico que producen y de su color, verdeamarillento con franjas negras atigradas. Su limitado intelecto les hace atacar primero a aquellos objetivos que se muevan y acudir raudas al olor de la sangre. La siguiente mejora que se está preparando (VP-09) añadirá aguijones venenosos a estas preciosidades.

**Criatura** Biológica. **Tipo de Amenaza:** Menor (1)
**Tamaño:** Pequeño (45cm) **Movimiento:** 2, 3 (volando)
FUE: 1 RES: 2 REF: 6 VOL: 1 MEN: - POT: 3 Pozo 7/3
**Poder:** 10 **PG** 15 **Reg** - **PF** 4 **DP** 18
**Acción** 3 **Ini** +6 **Agu** 10 (10) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE 0 RES 0 REF +3 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Aguijón | +3 | 60 | 50 | 2L2 | Ca+, He |



*Ilustrado por © Sachsen*

**Capacidades Especiales:** Incremento de POT 2, Incremento +1 mov.
**Debilidades:** Intelecto Limitado, Debilidad Tierra.
**Poderes:** Vuelo 3, Arma Natural 3 (Inc. Daño 1, Perforante -6).
**Habilidades:** Percepción 60, Atletismo 90 (vuelo).
**Especial:** Sus aguijones están diseñados para ser utilizados en carga, provocando varios desgarramientos terribles a sus oponentes con cada pasada. Por ello recibe los parámetros Carga y Hemorragia. Las VP-08 siempre vuelan al menos a 60 metros por asalto, por lo que penalizan a sus oponentes a distancia con un -20 a su PDA. Se considerará oponente a distancia a todo aquel que no se encuentre adyacente a una víctima.

**DOBERMAN DB-01, el peor amigo del hombre**
Una mejora de la conocida raza de perros, biológicamente diseñados para ser mucho más feroces sin llamar la atención por su aspecto, que solo difiere en su fuerza física y velocidad.
**Criatura** Biológica. **Tipo de Amenaza:** Menor (1)
**Tamaño:** Normal **Movimiento:** 2
FUE: 2 RES: 1 REF: 5 VOL: 1 MEN: 1 POT: 3 Pozo 3/3
**Poder:** 15 **PG** 10 **Reg** - **PF** 4 **DP** 16
**Acción** 3 **Ini** +5 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE 0** **RES 0** **REF +3** **VOL 0** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco | +5 | 60 | 50 | 4L2 | He |

* +1 a las PR de Hemorragias.
**Capacidades Especiales:** Incremento de EfAt.
**Debilidades:** Intelecto Limitado.
**Poderes:** Arma Natural 2 (Inc. Daño 1, Perforante F-3), Agilidad Akuma 1, Avidez, Armas del Predador, Colmillos Afilados.
**Habilidades:** Atletismo 100, Sigilo 60, Percepción 60 (+30 Olfato).

## OVERSIGHT

La homóloga americana de la Agencia, Oversight, se encarga de la defensa de todo el continente americano contra las fuerzas sobrenaturales, lo que incluye tanto a los Akuma como a las demás organizaciones, que tienen prohibido actuar en territorio americano sin disponer de permiso del Comité. Poseedores del ejército más poderoso de todo el mundo, es irónico que en materia sobrenatural hayan tenido que preparar una serie de defensas desde una posición débil y sin apoyo, provocada por el desencuentro con la Orden de los Onmyoji. Por ello, han desarrollado varios proyectos para crear sus propias tropas de supersoldados.

Por un lado, se encuentran los mercenarios y agentes libres a los que ofrecen asilo y remuneración, y que efectúan labores de apoyo cuando son necesarios. Por el otro, el resultado de las investigaciones efectuadas sobre el *Proyecto Übermensch* les ha permitido crear una serie de procesos con los que obtener dos tipos de tropas: Stripes & Stars (*Barras y Estrellas*). Los primeros son marines a los que se administra una serie de drogas que "despiertan" la herencia atlante que gran parte de la humanidad posee. Los segundos son soldados Esper bien entrenados y reforzados con drogas y equipo experimental. Recientemente, han recibido un considerable refuerzo con la aparición de los Spooks (*Espectros*), una especie de espíritus telepáticos que sirven de apoyo y reconocimiento. Como complemento, la Ordo Exorcista mantiene un pequeño contingente enviado para colaborar con ellos.

### *Stripes*

Este es el nombre en clave de los supersoldados creados mediante drogas y un entrenamiento especial e intensivo. Tras efectuar pruebas a cientos de miles de jóvenes aspirantes, solo los que poseen una herencia atlante adecuada son seleccionados para someterse al proceso. Aquellos que desarrollan algún poder hacia el que tenían afinidad son entrenados en su uso hasta que aprenden a utilizarlo de forma satisfactoria. Aunque individualmente son muy débiles comparativamente con cualquier Operativo de tipo S, su gran número los convierte en una amenaza digna de tener en cuenta.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 8 (límites Físicos 2, Mentales 4). El resto de la creación es idéntica a la de un Esper normal, con la única diferencia de que solamente poseen un poder Psicomentat y un Poder innato. Pueden comprar una Especialización Simple en tantas habilidades como su MEN.

FUE: 1 RES: 1 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 1 Pozo 3/2
**Ki:** 34 **PG** 11 **Reg** - **PF** 4 **DP** 15
**Acción** 2 (+1) **Ini** +3 **Agu** - (4) **Arm: F** +2 **B** +4 **E** 0
**PR:** **FUE 0** **RES +1** **REF +1** **VOL +2** **MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Rifle de Asalto | +4 | 75+1 | 60+1 | 3L3+1 | He+, Dr |

* Reduce a la mitad cualquier penalizador. Ignoran cobertura.
**Poderes:** Puntería, Sentido del Combate.
**Estilo/Maestría:** Equilibrio 100.
**Habilidades:** Des. Físico 30, Res. Física 30, Des. Sobrenatural 20, Frialdad 60, Fue. de Voluntad 60, Percepción* 100.
**Notas:** Los Stripes más comunes son los Tiradores, fáciles de localizar por su puntería innata, que posteriormente es potenciada mediante las drogas y el entrenamiento.

### *Stars*

Aunque su nombre en clave cambie, los Stars no son sino Esper creados en los laboratorios de Oversight, cuyos defectos son subsanados mediante el uso de drogas y equipo experimental. Poseen las mismas capacidades que cualquier Psicomentat, pero se les implanta un mecanismo que bombea en su organismo una droga potenciadora llamada DopESP, que incrementa sus capacidades temporalmente si lo necesitan. Esto es un arma de doble filo, pues su uso quema las transmisiones neuronales del Star, que puede terminar convertido en un vegetal a medio plazo.

***Reglas de Creación:*** Idénticas a cualquier Psicomentat. Si activan el *DopESP*, sus poderes pueden amplificarse en uno/dos niveles, pero al término de los efectos (1D asaltos) su usuario pierde 5/15 puntos de Bioenergía bajo reglas de Sacrificio. En el caso de que esto la deje en 0, el Star se convierte en un vegetal.



*Ilustrado por © Kanshin*

### *Spooks*

En los últimos años, los científicos han logrado reutilizar un cierto número de los fracasos obtenidos en la clonación de nuevos Stars. Ciertos individuos han logrado sobrevivir dentro de tanques de aislamiento sensorial, protegidos de las sensaciones que sobrecargaban sus mentes. Tras un tiempo, estos seres desarrollan la capacidad de salir de sus tanques en forma astral, comunicándose con los Stars de forma telepática. A la vista de esto, Oversight les ha incluido en las células como observadores y espías, pues las ventajas de sus formas inmateriales hacen de ellos los infiltrados perfectos.

Misteriosamente, aunque nadie más puede hacerlo, todos los Esper y Ayakashi son capaces de percibir a un Spook. Todos ellos son niños de edades comprendidas entre los seis y los once años, que carecen de los sentimientos de los seres humanos y la fría lógica de los Esper. Como se han criado alejados de cualquier sensación, carecen de empatía y no tienen curiosidad alguna acerca del resto del mundo, limitando su apático interés a las órdenes de los compañeros que les son asignados por sus superiores.

***Reglas de Creación:*** A todos los efectos, un Spook no posee un cuerpo, por lo que solamente utiliza habilidades de Voluntad y Mente. Se considerará que son espíritus. Por alguna razón, los Kekkai no pueden atrapar a un Spook ni son destruidos cuando los atraviesan, aunque cruzarlos les drena 2PB por cada nivel de FUE de la barrera. Los Spook deben volver a su cuerpo durante al menos ocho horas al día para descansar o para recuperar su Bioenergía si se encuentra baja. Si llegan a perderla toda en su forma astral, se desvanecen para siempre.

***Jugabilidad:*** Oversight es la típica Agencia supercontrolada del gobierno estadounidense. Las células mantienen cierta autonomía, pero sus pasos son tan vigilados como ocurre en el caso de los europeos. Una célula puede poseer entre sus miembros Stars, agentes fugados de otras organizaciones e incluso algún Exorcista de bajo nivel.

## DEPARTAMENTO 13

El Departamento 13 compensa su falta de recursos sobrenaturales con unos operativos que poseen un alto grado de experiencia y unos métodos expeditivos incluso para un servicio secreto. Su líder, Vladimir Zherkov, solo recluta a expertos que son entrenados posteriormente en las más avanzadas tácticas de exterminio de criaturas sobrenaturales. De esta forma, sus escuadrones de combate poseen la suficiente potencia de fuego como para eliminar a sus oponentes sin darles ocasión a reaccionar.

Cuando las amenazas son graves, pueden acceder a la ayuda de la Ordo Exorcista ortodoxa, menos poderosa que su homónima vaticana pero aun así excelentes soldados de Dios.

Sus científicos han logrado sintetizar la *droga Gerhirn* creada por Thule, con lo que sus soldados de choque pueden beneficiarse de un aumento de 1D en sus tiradas físicas y un bonificador de +1 Acción. El fármaco aún es experimental, por lo que hay un 15% de posibilidades de que tras 1D minutos el soldado deba hacer una PR RES 10 o muera por el esfuerzo al que se ve sometido su corazón.

Sus tropas de élite son los Bogatir (*héroe, gran guerrero* en ruso), el resultado del programa de desarrollo Esper creado a partir de los documentos confiscados durante la Segunda Guerra Mundial. Aunque los soldados Bogatir son bastante poderosos, también son inestables, por lo que solo los emplean en los casos realmente necesarios.

### *Bogatir*

El programa Esper ruso ha dado como resultado un tipo de soldados sobrehumanos llamados Bogatir. Creados mediante un proceso imperfecto, los Bogatir son seres malogrados cuyos organismos se ven afectados por terribles defectos aunque, a cambio, su poder es mucho más elevado que el de un Esper normal. Sus PB se doblan, además de recibir un incremento especial que les permite usar sus poderes a un nivel más alto (si poseen MEN 4, su límite será 5). Su aspecto es, cuanto menos, curioso. Su pelo es siempre muy claro, casi blanco, sus ojos azules y sus orejas levemente puntiagudas.

**TABLA 41: DEFECTOS DEL PROCESO**

| Tirada | Defecto | Descripción |
|---|---|---|
| 1 | Necesidad Psicológica | Tras usar sus poderes (un gasto de PB de 5 veces su VOL en una hora) necesita realizar algún acto que le sirve para relajarse. Puede ser cualquier cosa, jugar al tetris, leer una pagina de un libro, hacer pajaritas de papel o cualquier cosa parecida que le ocupe unos asaltos. Si no lo hace, tendrá una probabilidad igual a la cantidad de PB utilizados cada asalto en que use sus poderes, en porcentaje, de sufrir un infarto cerebral letal. |
| 2 | Metabolismo Acelerado | Tras usar sus poderes (un gasto de PB de 5 veces su VOL en una hora) requiere una gran cantidad de alimentos para recuperar la energía perdida. De lo contrario, el uso posterior de sus poderes consumirá sus propias reservas de energía, perdiendo 1PF por cada asalto que haga uso de los mismos. |
| 3 | Metabolismo Defectuoso | Tras usar sus poderes envejece una cantidad de días equivalentes a cinco veces los PB utilizados. |
| 4 | Pérdida de la Realidad | Tras usar sus poderes debe hacer una PR VOL igual a los PB utilizados o se verá bajo un brote esquizofrénico que cambiará su personalidad por otra predefinida por el Director de Juego. Esto hará que no sea un aliado particularmente fiable. La/s personalidad/es alternativa/s no tiene/n por que poseer la capacidad de usar los poderes o incluso puede/n poseer habilidades, conocimientos y/o poderes diferentes. |
| 5 | Necesidad Acuciante | Tras usar sus poderes (un gasto de PB de 5 veces su VOL en una hora) requiere cierta sustancia para reponer los niveles normales en su organismo. Puede tratarse de alguna cosa que se pueda ingerir como alcohol, nicotina, drogas o azúcar o necesitar cierta acción que la produzca como sexo, dolor, sangrar, provocarse el vómito o concentrarse en algo. Si no lo hace, tendrá una probabilidad igual a la cantidad de PB utilizados cada asalto, en porcentaje, de sufrir un infarto cerebral letal. |
| 6 | Cansancio | Tras usar sus poderes debe hacer una PR RES igual a los PB utilizados o recibirá la misma penalización de un día sin dormir y la pérdida de 1PF. Esto es acumulable, por lo que puede literalmente morir de cansancio. |
| 7 | Enfermedad | El uso de sus poderes enferma al Bogatir, habiendo debilitado su organismo. Cada asalto hay una probabilidad igual a la cantidad de PB utilizados en porcentaje de que el Bogatir sufra una recaída, sufriendo el Estado Alterado Debilidad y perdiendo 5PG que no pueden ser regenerados de forma alguna por cada PB que utilice bajo dichas circunstancias. Tras un día de descanso y tratamiento, el Bogatir podrá hacer una PR RES 10 para recuperarse. |
| 8 | Presión Arterial | Cada asalto hay una probabilidad igual a la cantidad de PB utilizados en porcentaje de que el Bogatir sufra una hemorragia masiva por oídos, nariz y ojos, debiendo obtener una PR RES igual a los PB utilizados y se mantendrá un asalto por cada punto que falle la tirada. |
| 9 | Presión Cerebral | Cada asalto hay una probabilidad igual a la cantidad de PB utilizados en porcentaje de que el Bogatir sufra un aneurisma, muriendo en el acto a no ser que obtenga una PR RES igual a los PB utilizados. |
| 0 | Sujeto Especial | Tira 1D, si sale par no posee defecto y, si sale impar, tira dos veces ignorando este resultado. De una u otra manera, se incrementa en +2 (en lugar del +1 usual) su MEN a efectos de niveles de poder. |

***Reglas de Creación:*** *Características:* 15 (como un Esper, aunque pueden llegar a 5 en las mentales al coste de 2 puntos de Característica por el paso de 4 a 5). El resto de la creación es idéntica a la de un Esper, excepto en que doblan sus PB, incrementan su MEN en 1 a efectos del nivel al que pueden llegar con sus poderes y que poseen obligatoriamente un Defecto del Proceso. Solamente pueden ser Psicomentat.

***Jugabilidad:*** El Departamento 13 es perfectamente jugable, aunque la atmósfera en su interior es aún más rígida y militarizada que la Agencia. No solo es posible jugar Bogatir, pues sus defectos suplen con mucho su aumento de poder (se aconseja que el resultado 0 en la tabla se ignore), sino que la célula puede incluir agentes mercenarios e incluso algún Exorcista de nivel bajo.

## SHINSENGUMI

Descendientes de los Samurai de antaño, los Shinsengumi se consideran la última línea de defensa de Japón contra los seres sobrenaturales. Su organización depende directamente de los méritos y la habilidad personal, formando una serie de Escuadrones en los que se asciende según mejoran las capacidades de cada guerrero. Los Shinsengumi basan su fuerza en tres factores: su incesante entrenamiento, potenciado por la rivalidad con sus semejantes; su dominio del Shinjutsu, el legendario estilo tradicional de Shinsengumi que les permite usar su Ki para ejecutar técnicas Rikaijutsu; por último, su pacto con los Kajiya, que les proporciona las armas conocidas como Zenryoku, armas sobrenaturales capaces de potenciar sus conocimientos de Shinjutsu.

La POT de los Shinsengumi está basada en la cantidad de puntos que han absorbido en sus Zenryoku, por lo que cada punto de POT en dicha estadística reflejará 100 puntos de POT repartidos en sus capacidades.

Existen cinco Escuadrones en los cuales se engloba a los Samurai según sea su fuerza de combate:

### *Akai*

El Escuadrón Rojo de los aprendices, expertos en el dominio de las armas pero carentes de Zenryoku, a los que se encargan misiones menores, como la eliminación Entidades de bajo nivel o protección de inocentes. Poseen un dominio menor de las Técnicas Rikaijutsu y una cierta competencia en Kidou.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador, con la diferencia de que carecen de Zenryoku. *POT:* 0. Poseen nada más su Límite en cuanto a la cantidad de técnicas que conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate, con un control menor del Kidou. Pueden acceder a las Tablas Shinsengumi y las de su familia. Por su relativa juventud, no reciben la especialización gratuita en Con. Ocultismo. Los oficiales no poseen este límite.

### *Aiiro*

Los miembros del Escuadrón Índigo ya se han ganado su Zenryoku, por lo que sus capacidades se encuentran en pleno desarrollo. Suelen ser enviados a misiones de cierto peligro, indignas de la atención de los Escuadrones superiores, tales como eliminación de Yorei y Ayakashi menores. Son competentes en las habilidades del Kidou y su nivel en Rikaijutsu progresa rápidamente.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 2-4. Su VOL se reduce en -1 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate con un cierto control del Kidou. Pueden acceder a las Tablas Shinsengumi y las de su familia.

### *Midori*

El Escuadrón Verde está formado por aquellos guerreros que han demostrado poseer la fuerza suficiente como para enfrentarse a cualquier tipo de oposición, su fiabilidad y su sangre fría. Ni los Akuma, ni los Ayakashi ni los despreciables seguidores de Jigoku provocan el menor temor en sus corazones. La mayor parte de las alertas en las principales ciudades son investigadas por ellos.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 4-6. Su VOL se incrementa en +1 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate y a Kidou. Pueden acceder a las Tablas Shinsengumi, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

### *Kokushoku*

El Cuerpo de Operaciones Secretas integra en sus filas a Samurai despiadados, cuyo apego al deber es más fuerte que al honor. Se encargan de detener a los criminales y desertores dentro de Shinsengumi, sin mostrar ni lealtad, ni amistad, ni piedad, además de las operaciones de espionaje o asesinato que requieren sigilo y sus especiales talentos.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 6-10. Su VOL se incrementa en +2 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate y al sigilo, favoreciendo aquellas ramas del Kidou que benefician sus fines. Pueden acceder a las Tablas Shinsengumi, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

### *Seishoku*

El Escuadrón Azul es la élite de Shinsengumi, maestros absolutos en el manejo de las armas, expertos en el uso del Shinjutsu, conocedores de las técnicas más devastadoras y enciclopedias vivientes del Kidou. Aunque no es común encontrarse con ellos, no es raro que uno o dos puedan verse atraídos por alguna demostración sobrenatural. Si aparece un grupo amplio de Seishoku, entonces es más que seguro que algo terrible está a punto de suceder.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 6-10. Su VOL se incrementa en +3 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate, más un control exquisito del Kidou. Siempre poseen Maestrías superiores a 150. Pueden acceder a las Tablas Shinsengumi, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

Dentro de los Escuadrones existen unos rangos que pueden afectar a las reglas de creación de cada Shinsengumi. A continuación se detallan los rangos junto a las posibles modificaciones sobre los estándares del Escuadrón.

***Taicho***
Capitán al mando de todo el Escuadrón. Límite de POT: +5 a +10.

***Chojo***
Vicecapitán, encargado de una prefectura. Límite de POT: +2 a +5.

***Joshi***
Oficiales al mando de Células. Límite de POT: +0 a +2.

***Gunjin***
Soldados, integrantes de las células. Sin cambios.

***Onimusha***
Los héroes de cada Escuadrón, valientes guerreros sin capacidades de Liderazgo. Siempre poseen el máximo límite de su rango. En raras ocasiones consiguen superar dicho límite, llegando a niveles equivalentes a un Chojo y recibiendo el respeto debido de sus iguales y superiores.

***Jugabilidad:*** Shinsengumi presenta una de las opciones más interesantes de juego, tanto en la época actual como en el Japón feudal. Su trasfondo de carácter heroico ofrece innumerables posibilidades a la hora de disfrutar de una campaña en la que el honor, el deber y la rivalidad crean una atmósfera muy especial. Incluso es posible jugar con Ronin o con descendientes de ellos que alquilen sus servicios como mercenarios.

## JIGOKU

Al igual que la Orden de los Onmyoji ha sido la guardiana de la Humanidad desde los albores de la civilización, también ha dado forma a una de las más oscuras amenazas que acechan a nuestro mundo: Jigoku. Tras haber llegado a mantener a Japón bajo su control durante

la era de Nobunaga y ser derrotados por la unión de fuerzas entre Shinsengumi y los Cinco Templos, sus objetivos son la destrucción de estas dos organizaciones y, a largo plazo, la dominación mundial. Consideran a los Akuma como una forma de fortalecerse, pero no tienen la menor intención de abrir la Puerta. De hecho, en varias ocasiones se han opuesto a sus planes de forma activa.

Los miembros de la secta se dividen entre una serie de denominaciones según sus conocimientos, capacidades y obligaciones, que están delimitados por sus tradiciones, en su mayor parte similares a las Onmyoji.

## GENERALIZACIONES ACERCA DE JIGOKU

Todos los miembros de la secta que alcanzan la mayoría de edad deben pasar por el ritual del *Seinenshiki*, donde todos los sellos que les atan al Shikigami son rotos, debiendo integrar dentro de su propia alma la esencia del Akuma. Por lo tanto, todos ellos poseen el poder de un Akuma de uno de los seis tipos básicos, pudiendo utilizarlo en su beneficio y poseyendo una capacidad extraordinaria, la de tomar la *Forma Final* (todos ellos deben adquirir el poder Akuma del mismo nombre). Todos los guerreros de Jigoku pueden adoptar su forma Akuma para beneficiarse de todos sus poderes, aunque no suelen hacerlo a no ser que no tengan otro remedio.

Para una sociedad como la suya, en la que el respeto se obtiene por la propia fuerza, acceder al poder interior del demonio es una demostración de debilidad. Por tanto, un miembro de Jigoku siempre sopesará la situación antes de liberar completamente sus poderes demoníacos.

No obstante, existen ciertas excepciones a la regla. Aquellos poderes cuyos efectos son estrictamente físicos y aquellos que potencian sus capacidades mentales o hechiceras se mantendrán en su forma humana. Esto incluye *Agilidad Akuma, Bolsa de Almas, Comunicación, Comunión, Empatía, Empatía Animal, Fuerza Akuma, Intuición del Guerrero, Movimiento Instantáneo, Necroscopia, Ocultación del Eco, Phobos, Resistencia Akuma, Sentidos Akuma, Tercer Ojo y Voz del Demonio*. Algunos adquieren el poder Forma Dual que les permite utilizar cualquier poder en forma humana. Aunque esto sigue estando mal visto, es menos deshonroso, dado que mantiene las apariencias.

Una vez explicado esto, solo queda decir que la POT de los arquetipos explicados a continuación se refiere a sus capacidades Akuma.

### *Majutsu-jisai*

Los brujos estudian las artes del Madou, la magia de los Kami Oscuros, a los que sirven en cuerpo y alma. Estos eruditos poseen conocimientos mágicos excepcionales, así como todo tipo de conocimientos que emplean en beneficio de la sociedad de Jigoku, como profesores que forman a los jóvenes, los *Kekkaishi* que protegen la ciudad, o los miembros del *Escuadrón Shingetsu*, los más dotados hechiceros de Jigoku. Los *Kekkaishi* poseen la habilidad *Maestría de las Cinco Puertas* al igual que sus homólogos Onmyoji.

***Reglas de Creación:*** *Características*: 13. *POT:* 2-10. *Habilidades:* Como eruditos en conocimientos y Madou, asignarán buena parte de sus puntos en esta disciplina.

### *Kannushi*

Los Kannushi de Jigoku son la versión demoníaca de sus homónimos Onmyoji, con la diferencia de que poseen poderes Akuma y sus Elementos Guardianes son los Kami Oscuros. Pueden utilizar una versión oscura de los Ofuda, basadas en los elementos malignos, considerando la mitad de su POT como su Sello a la hora de calcular sus efectos. Por suerte, han perdido la capacidad de realizar la Transformación Espiritual, aunque su Forma Final y su dominio del Madou, compensan de sobra esta desventaja.

***Reglas de Creación:*** Exactamente igual que los personajes jugadores. *POT:* 6-14. *Habilidades:* Como guerreros y eruditos en Madou, asignarán la mayor parte de sus puntos en habilidades de combate, Tablas y Entrenamientos, así como en magia oscura.

### *Kuro-Miko*

Las sacerdotisas de Jigoku son las intérpretes de las revelaciones de los Kami Oscuros, ofreciendo a la secta la misma clarividencia que las Miko ofrecen a los Onmyoji. Al igual que las Miko, poseen la habilidad de *Sacrificio Espiritual*, gracias a la cual están protegidas de las retribuciones, pero con el terrible coste de recortar drásticamente su esperanza de vida. Su demonio interior las enlaza con más facilidad con las actividades de los Akuma, por lo que es relativamente común que Jigoku reciba información acerca de sus futuras actuaciones tanto dentro como fuera de Japón.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 13. *POT:* 2-12. *Habilidades:* Son expertas en Madou, por lo que asignarán buena parte de sus puntos en esta disciplina, favoreciendo los hechizos Otsuge y Kagura.

### *Yoshi*

Los Yoshi son los guardianes de la Ciudad Oculta, poderosos guerreros cuya fuerza no es suficiente para obtener un puesto entre los Kannushi o los Ikkitousen. Aun no llegando a ser miembros de la élite, su maestría con el uso de las armas y su dominio del Madou les permite cumplir con su cometido, llenando de temor los corazones de pueblo llano de la Ciudad Oculta.

***Habilidad Especial:*** *Bosetsujutsu.* Los Yoshi pueden ejecutar técnicas de Bosetsujutsu de la misma forma que los Ikkitousen (ver más adelante), pero al carecer de Zenryoku su efectividad es mucho menor. Cada Yoshi poseerá tres Capacidades Rikaijutsu a su elección para crear sus técnicas, cuyos costes combinados serán igual a su Límite multiplicado por dos, pudiendo desarrollar otras nuevas con el tiempo.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 12, estando obligados a asignar un 2 en todas ellas, pudiendo distribuir los puntos restantes entre VOL y MEN. *POT:* Al no haber sido admitidos, carecen de Akuma interior y su POT es 0. *Habilidades:* Son expertos en combate y competentes en Madou, especialmente en Onkei y Onmyoji, asignado buena parte de sus puntos en dichas disciplinas.

### *Kagemusha*

Los Kagemusha son los guerreros de las sombras de Jigoku, al estilo de los Clanes Ninja, entrenados en los secretos de las Sendas Shinobi. Cuando alguien debe desaparecer sin dejar rastro ni alertar a los enemigos de la secta, son los Kagemusha quienes reciben la orden.

### *Heimin*

Los seres humanos ordinarios, aquellos que trabajan la tierra, artesanos, maestros, doctores. El pueblo llano de la Ciudad Oculta. Son civiles y, como tales, sus características no son dignas de importancia.

### *Dorei*

Los cadáveres preservados y animados de los fallecidos, a los que se encargan las tareas más desagradables y agotadoras. Se consideran marionetas a todos los efectos.

## LOS IKKITOUSEN

Los soldados de élite de Jigoku, creados para enfrentar a sus enemigos de Shinsengumi. En la Ciudad Oculta se dice que cada uno de ellos vale por mil guerreros, pues a sus poderes demoníacos se añaden una elevada aptitud para el Madou y una serie de técnicas personales de su propio estilo llamado *Bosetsujutsu*, muy similares al *Shinjutsu (*las técnicas también se denominan *Rikaijutsu).*

Existen cinco Escuadrones de Ikkitousen, uno por cada clan, a los que se accede dependiendo del Kami Oscuro al que se sea afín. Al entrar en un Escuadrón se ingresa así mismo en el clan que le da nombre, recibiendo el apellido, ya que según la tradición de Jigoku son los propios Kami Oscuros quienes eligen a aquellos que les servirán. A continuación se proporciona la información básica que se necesitará para crearlos, desde sus Especializaciones hasta sus Capacidades, pasando por las *Tablas de Estilos Ikkitousen*

y las Capacidades familiares. Todos los Ikkitousen que poseen Zenryoku poseen automáticamente la Tabla de Estilo Ikkitousen, que es idéntica a la Tabla de Estilo Shinsengumi del *Capítulo IV.*

### *Arquetipos Familiares*



**Hebi:** El clan Hebi sirve a Orochi, la serpiente de ocho cabezas. Su estilo es agresivo, rápido y letal, tan mortífero como una víbora. Su lema familiar es: "*El Viento Oscuro golpea ocho veces*", en referencia a la velocidad de su estilo y al Kami que les favorece.

***Especializaciones:*** Combate Armado, Artes Marciales, Atletismo, Frialdad, Intimidar, Percepción.

***Capacidades:*** Acción, Ataque, Iniciativa, Movimiento, Perforante y una más como Capacidad personal. Pueden elegir el Camino de la Espada o el del Alma.



**Inuyasha:** El clan Inuyasha es el siervo de Ookami, el señor de la manada. Tanto su filosofía como su estilo están inspirados en la supervivencia y en la fuerza del grupo. Su lema familiar dice: "*El aullido de la manada es la voz de la Muerte*". Aunque no son el más fuerte de los Cinco Clanes, se vanaglorian de ser el más organizado.

***Especializaciones:*** Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Desarrollo Físico, Resistencia Física, Fuerza de Voluntad, Percepción, Con.Medicina.

***Capacidades:*** Armadura, Barrera, Defensa, Drenaje, Regeneración y una más como Capacidad personal. Pueden elegir el Camino de la Espada o el del Alma.



**Uwazuru:** El clan Uwazuru sirve a Kyomu, el heraldo de la no-existencia y es, sin ninguna duda, el más fuerte de los Cinco Clanes. Su estilo se basa en la neutralización de las amenazas y el equilibrio nihilista. Su lema: "*La nada es lo único que puede contener el todo*", muestra la filosofía del clan, la conquista a través de la completa destrucción y la asimilación del conocimiento.

***Especializaciones:*** Combate Armado, Arma Sobrenatural, Desarrollo Sobrenatural, Con. Ocultismo, Con. Kyomu, Percepción, Sigilo.

***Capacidades:*** Acción, Ataque, Defensa, Drenaje, Proyectil y una como Capacidad personal. Pueden elegir el Camino de la Espada o el del Alma.



**Mangetsu:** Este clan sirve a Tsukuyomi, el señor de la luna. Se les tiene por el segundo clan más poderoso, probablemente por ser los principales creadores de los Dorei, los muertos que efectúan los trabajos más pesados, así como por su excepcional conocimiento de las artes del Madou. El lema de su clan es: "*La luz de la luna indica el camino a las mariposas negras*", refiriéndose a las almas que encadena el clan a los cadáveres. Sus Zenryoku casi siempre son arcos.

***Especializaciones:*** Arma de Fuego (MEN)*, Arma Sobrenatural, Fuerza de Voluntad, Con. Ocultismo, dos Conocimientos Kidou, Percepción.

***Capacidades:*** Armadura, Barrera, Defensa, Sobrenatural, Elemento (Podredumbre) y una más como Capacidad personal. Pueden elegir el Camino de la Espada o el del Alma.

***** *Únicamente arco o ballesta.*



**Soshi:** El clan Soshi sirve a Karura, el fuego que todo lo abrasa. Como es de esperar, son los guerreros más violentos y apasionados de los Cinco Clanes. Mientras en otros clanes priman la introspección y la planificación, los Soshi se centran en la acción. Quizá por esto sus líderes tienen fama de temerarios e impacientes. Su lema es: "*El fuego endurece el barro pero funde el hierro*".

***Especializaciones:*** Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Arma Sobrenatural, Conocimiento Karura, Proezas de Fuerza, Desarrollo Físico.

***Capacidades:*** Acción, Ataque, Proyectil, Sobrenatural, Elemento (Fuego Infernal) y otra como Capacidad personal. Pueden elegir el Camino de la Espada o el del Alma.

## TABLAS DE ESTILOS FAMILIARES

**TABLA: ESTILO HEBI**

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Hebi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Brisa Cortante | Elección |
| Huracán | Ocho Cabezas | Elección |
| | Viento Oscuro | Elección |

**Huracán:** Esta habilidad hace que el Hebi aproveche sus movimientos transformándolos en las habiles fintas y letales acometidas de la que consta su estilo de combate.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Ganas +1D a la tirada de Ataque en contraataque, contra ataques a distancia mejora su Armadura en +3, +6 en *carrera* y +12 en *sprint*.

**Brisa Cortante:** Los Hebi conocen el valor de debilitar a sus adversarios, haciendolos sangrar mediante terribles cortes certeros.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa la PR de las Hemorragias en +2.

**Ocho Cabezas:** Esta habilidad desarrolla un fuerte instinto defensivo en el Samurai, centrando sus sentidos en el combate como si pudiera dividir su atención entre las posibles fuentes de peligro.

**Efecto:** ***(1PF)*** Suma +1D las tiradas de Defensa y las PR físicas.

**Viento Oscuro:** El Viento Oscuro es un estilo de combate que convierte los movimientos del Hebi en algo impreciso, como el oscilar de la cabeza de la serpiente antes de atacar. De esta forma, le es más fácil atravesar las defensas de sus adversarios.

**Efecto:** ***(1PF)*** Si el oponente no pasa una PR MEN15, ignora su Aguante; además, aplica *Ceguera Parcial* en su oponente durante 1 asalto por punto de fallo.

**Elección:** El tercer nivel de las Tablas Ikkitousen permite elegir entre los Entrenamientos Coste Reducido y Límite. Una vez hecha la elección será inamovible. En adelante se obviará esta descripción.

**TABLA: ESTILO INUYASHA**

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Inuyasha.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Colmillo de Lobo | Elección |
| Uno con la Manada | Cuida de los Tuyos | Elección |
| | Viejo Lobo | Elección |

**Uno con la Manada:** Los Inuyasha creen en la fuerza del número, por lo que cuando combaten juntos bajo el liderazgo de uno de ellos, su efectividad como guerreros crece enormemente.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Incrementa en +1 el efecto de la tirada de Ataque y al total de Daño por cada Inuyasha que se encuentre en combate en el mismo grupo, atacando a un mismo objetivo y empleando esta Posición de Combate, hasta un límite de +5.

**Colmillo de Lobo:** Este estilo de combate está especialmente diseñado para entrar en combate. Se basa en adoptar una postura antes de atacar, colocando el arma por encima de la cabeza apuntando al enemigo, para después avanzar rápidamente atravesando al oponente y retorciendo el arma en la herida, según el combo realizado. Aunque es inefectivo en combate cerrado ya que requiere espacio para moverse, puede decidir el combate pues provoca una hemorragia que debilita al adversario.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** +2 Ini y provoca automáticamente el Estado Alterado Hemorragia o eleva en +2 la dificultad de su PR.

**Cuida de los Tuyos:** Los Inuyasha entrenan conjuntamente para protegerse unos a otros durante el combate, provocando que su número obligue a los oponentes a moverse según ciertas pautas.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Incrementa en +1 el Efecto de la Tirada de Defensa por cada Inuyasha que se encuentre en combate en el mismo grupo, atacando a un mismo objetivo y empleando esta Posición de Combate, hasta un límite de +5.

**Tabla 42: Legados Familiares Ikkitousen**

| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Hebi | PR RES10 | PR RES10 (espiritual) | PR RES15 (espiritual) | PR RES20 (espiritual) | PR RES30 (espiritual) |
| Inuyasha | +10PDA | +10PDD | +1 Aguante | +1D Ini | +1L1 Daño |
| Uwazuru | 1 | 2 | 3 | 5 | 10 |
| Mangetsu | +1PH/+10 | +2PH/+30 | +4PH/+50 | +6PH/+70 | +10PH/+100 |
| Soshi | +1/+1PH | +2/+2PH | +3/+3PH | +5/+5PH | +10/+10PH |
| Coste | 1 | 3 | 5 | 10 | 15 |

**Viejo Lobo:** Los líderes del Escuadrón Inuyasha son inigualables a la hora de dar órdenes, cosa normal cuando cuentan con la obediencia ciega y la confianza de sus compañeros.

**Efecto: (1PF)** Dobla la duración de los beneficios de Liderazgo.

### Tabla: Estilo Uwazuru

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Uwazuru.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Absorber | Elección |
| Vacío Mental | Nada y Todo | Elección |
| | Vacío Final | Elección |

**Vacío Mental:** Esta habilidad desarrollada por los Uwazuru les permite contener sus sentimientos en combate, ejecutando sus movimientos como si fueran la continuación de uno solo. Mientras el Uwazuru no lo desee, ninguna habilidad o poder basados en lectura mental o de lenguaje corporal en combate les afectarán (como Sincronización y Combate Mentat) y serán extremadamente difíciles de controlar.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Inmuniza al Samurai contra las habilidades basadas en lectura mental o de lenguaje corporal. +1D a los las PR VOL contra Miedo y Control Mental.

**Absorber:** Los Uwazuru que dominan Absorber son maestros aprovechando los errores y las pautas de sus adversarios, ya que poseen la capacidad de embeberse en el lenguaje corporal y el movimiento de su enemigo, haciendo cada vez más ineficaces sus ataques.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** El Uwazuru recibe un +1 a todos sus totales de combate por cada asalto que combata con el mismo adversario.

**Nada y Todo:** Esta maniobra es complicada de aprender, pero una vez logrado, el Uwazuru aprende a versatilizar su estilo al máximo, pudiendo fluctuar sus habilidades de combate de una forma excepcional.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** El Samurai puede reducir su PDA o su PDD para incrementar el otro en la misma cantidad, hasta un límite de 30.

**Vacío Final:** Los Uwazuru han aprendido a canalizar la fuerza de su Akuma interior para incrementar la potencia de sus golpes hasta unos límites muy elevados. Dado que el Vacío Final es tan poderoso como el Akuma, los Uwazuru más fuertes se convierten en auténticas fuerzas destructoras.

**Efecto:** ***(2PF)*** Suma la POT al total de Daño durante la escena.

### Tabla: Estilo Mangetsu

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Mangetsu.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Luna Creciente | Elección |
| Danza Macabra | Luna Llena | Elección |
| | Luna Menguante | Elección |

**Danza Macabra:** Como excepcionales hechiceros que son, los Mangetsu ejecutan una serie de Katas que les permiten optimizar sus movimientos mientras combaten y ejecutan hechizos.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** El Mangetsu gana +1 Accion Pasiva. Puede usar el Parámetro Kata con Arcos y Hechizos.

**Luna Creciente:** La Luna Creciente permite al Mangetsu incrementar una de sus Potencias de Hechizo durante una escena en tantos puntos como reduzca otras que posea, también de forma permanente, con un límite de 5.

**Efecto:** ***(1PF)*** Incrementa una Potencia de Hechizo durante una escena en tantos puntos como reduzca otras que posea, con un límite de 5 puntos.

**Luna Llena:** Los Mangetsu que dominan esta disciplina han desarrollado su espíritu hasta un nivel superior.

**Efecto: (1 Acción)** +5 a todas las Potencias de Hechizo del Mangetsu como un +2 a PR que causen sus hechizos.

**Luna Menguante:** Los Mangetsu que aprenden esta disciplina poseen una claridad de visión y pensamiento que les permite apuntar de forma instintiva con sus flechas o ataques sobrenaturales

**Efecto: (1 Acción)** Incrementa en +1D la tirada de ataques con Arcos o Arma Sobrenatural y elimina los modificadores por Oscuridad, *Ceguera/Sordera* o *Ceguera Parcial*.

### Tabla: Estilo Soshi

**Requisitos:** Pertenecer a la Familia Soshi.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Alma Incandescente | Elección |
| Furia de Karura | Fuego Inextinguible | Elección |
| | Fulgor Espiritual | Elección |

**Furia de Karura:** Los Soshi poseen una sorprendente afinidad con su Kami Guardián, Karura, que les llena de una furia sobrenatural en la batalla. A mayor sea su afinidad, mayores daños causará a sus enemigos.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Gana +5 a la Potencia de hechizo de Karura, +1d para todas sus tiradas de Iniciativa y +1 al total de Daño de su Zenryoku por cada 5 puntos en PH de Karura.

**Alma Incandescente:** Usando las llamas para establecer un vínculo con Karura, el Soshi incrementa sus habilidades de combate si hay una gran fuente de Elemento Fuego en el campo de batalla, como un incendio, un vehículo explotando o fuentes de llamas sobrenaturales como poderes o hechizos.

**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** +5 a la armadura elemental Fuego y a la PDA y la PDD, o +10 si hay una gran fuente de Elemento Fuego en el campo de batalla.

**Fuego Inextinguible:** A través de un arduo entrenamiento, el Ikkitousen aprende a canalizar su rabia para potenciar su Madou, incrementando en +5 su Potencia de Hechizo Karura.

**Efecto:** ***(1 Acción)*** Incrementa en +5 su Potencia de Hechizo Karura.

**Fulgor Espiritual:** Absorbiendo energía de la violencia que le rodea, el Soshi puede reducir el Coste de sus Técnicas o Hechizos.

**Efecto:** ***(1PF)*** Reduce en -5 el Coste de una Técnica o Hechizo (min 1) y el ataque causa Agravante *(menor) sin PR*.

## Legados Familiares Ikkitousen

Además de las Capacidades comunes, cada clan de los Ikkitousen posee un legado familiar de la misma forma que las diez familias Shinsengumi.

**Hebi:** La capacidad familiar de los Hebi es conocida como la Mordedura de la Serpiente. Mediante su ejecución, el Ikkitousen corrompe parte de su energía Ki y la transmite con cada golpe que aseste a su adversario, emponzoñando su espíritu y debilitando su cuerpo. Con cada uno de estos ataques, el Hebi hace aparecer una marca amoratada en el lugar del impacto que se extenderá mientras hace efecto. La Mordedura de la Serpiente provocará un Envenenamiento físico y, a ciertos niveles, espiritual que drenará 1 punto de Poder por cada 2PG perdidos. La marca desaparecerá a final de asalto. Si el Samurai mantiene la técnica, la Mordedura se mantendrá hasta que anule el mantenimiento voluntariamente o no (ya sea por carecer de Ki o por quedar inconsciente) o en el caso de que la víctima logre alejarse a más de 200 metros.

**Inuyasha:** La capacidad familiar de los Inuyasha es conocida como el Espíritu de la Manada y es la más extraña de las técnicas conocidas. Mediante su ejecución, los Ikkitousen unen sus espíritus, incrementando sus estadísticas de combate en los modificadores listados en el nivel en el que se lanza y todos los anteriores. La peculiaridad de esta técnica es que todos los que la empleen reciben los bonos del nivel más potente invocado, da igual al nivel que se emplee. Así pues, si cuatro Inuyasha invocan el Espíritu de la Manada a 1 y otro a 4, los cinco recibirán las bonificaciones a 4, mientras la técnica sea mantenida.

**Uwazuru:** La capacidad familiar de los Uwazuru es conocida como la Negación. Mediante su ejecución, el Ikkitousen recubre su Zenryoku de energía espiritual, proporcionándole la capacidad de afectar la capacidad de manipulación de Ki de sus oponentes, impidiéndoles temporalmente la utilización de una Capacidad durante la cantidad de asaltos indicada en el caso de que empleen técnicas Rikaijutsu. En el caso de los personajes Akuma u Onmyoji, la Negación reduce en 1 su Sello (o su POT si carecen). En el caso de los Esper, el coste de uno de sus poderes se doblará. Diferentes aplicaciones de la Negación se acumularán.

**Mangetsu:** La capacidad familiar de los Mangetsu es conocida como la Máscara de Porcelana. Mediante su ejecución, el Ikkitousen altera la energía Ki de su fuerza vital, obteniendo una serie de ventajas, a la vez que potencia sus habilidades de Madou, incrementando su PH en la cifra indicada. Esto es posible al usar su Zenryoku como foco metafísico. Mientras se mantiene bajo la protección de la Máscara de Porcelana, su piel se vuelve cerúlea, incrementando su Vigor en la puntuación indicada a efectos de dificultad para cortar su Invocación. Además, los Estados Alterados *Hemorragia, Dolor, Shock y Aturdimiento* no le afectarán en absoluto.

**Soshi:** La capacidad familiar de los Soshi es conocida como las Llamas Negras del Infierno. Mediante su ejecución, el Ikkitousen incrementa la PR del Estado Alterado de Incineración de cualquier habilidad sobrenatural que utilice mientras mantiene esta técnica. Además, también incrementará la Potencia de Hechizo de sus Kidou de Fuego en la cantidad indicada.

## LOS CINCO ESCUADRONES IKKITOUSEN

Los Cinco Escuadrones representan la fuerza de combate de los Clanes. Su estructura es bastante parecida a la de Shinsengumi, pero con la diferencia de que todos los integrantes de un clan pertenecen a la misma familia o Clan y que cada Escuadrón engloba guerreros de niveles de habilidad muy diferentes, siendo su rango y no el Escuadrón lo que determina su fuerza relativa.

La POT de los Ikkitousen está separada por una barra. El primer número indica la POT del Akuma y la segunda la cantidad de puntos que han absorbido en sus Zenryoku, por lo que cada punto de POT en dicha estadística reflejará 100 puntos de POT repartidos en sus capacidades Zenryoku.

Los rangos militares dentro de los Escuadrones son los siguientes:

***Taicho***

Capitán al mando de todo el Escuadrón. Responde directamente ante el Líder del Clan.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 10-15/8-15. Su VOL se incrementa en +6 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate con un cierto control del Kidou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

***Chojo***

Vicecapitán, encargado de cumplir las órdenes del Taicho. Hay tres por Escuadrón.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 8-12/5-10. Su VOL se incrementa en +4 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate con un cierto control del Kidou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

***Joshi***

Oficiales al mando de células más o menos numerosas.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 4-8/3-5. Su VOL se incrementa en +1 en cuanto a la cantidad de técnicas que conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate, con un control menor del Madou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen, las de su familia y su Capacidad Zenryoku familiar.

***Gunjin***

Soldados, integrantes de las células.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 3-5/2-3. Su VOL se reduce en -1 en cuanto a la cantidad de técnicas que conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate, con un control menor del Madou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen y las de su familia.

***Tokkahei***

Soldados de apoyo, los miembros de menor habilidad de cada clan, a los que todavía no se les ha entregado un Zenryoku. Si sobreviven lo suficiente, podrán convertirse en Gunjin.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador, con la diferencia de que carecen de Zenryoku. *POT:* 2-3/0. Poseen nada más su Límite en cuanto a la cantidad de técnicas que conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate, con un control menor del Madou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen y las de su familia. Por su relativa juventud, no reciben la especialización gratuita en Conocimiento Ocultismo. Los oficiales no poseen este límite.

***Tengu***

Los héroes de cada Escuadrón, pese a carecer de capacidades o interés en el Liderazgo que les asciendan a los puestos de oficiales.

***Reglas de Creación:*** *Características:* Como un personaje Ronin jugador. *POT:* 5-10/6-8. Su VOL se incrementa en +3 en cuanto a la cantidad de técnicas conocen. *Habilidades:* Enfocadas al combate con un cierto control del Kidou. Pueden acceder a las Tablas Ikkitousen, las de su familia y la Capacidad Zenryoku familiar.

## EL PRIMER ESCUADRÓN

Existe un último Escuadrón, cuyos miembros visten de blanco inmaculado, representando su cercanía e intimidad con la muerte. Únicamente los mejores de cada clan son invitados a formar parte del mismo. El Taicho del primer Escuadrón es conocido como el Mikage, el espíritu de la muerte, que sacrifica su nombre al tomar posesión del cargo y siempre esconde su rostro tras una máscara con la forma de un cráneo. El Mikage es asistido por tres Chojo, cada uno de ellos con el potencial combativo de un Taicho y que, a su vez, tienen a su cargo cinco Joshi cada uno, con el potencial combativo de un Chojo de los Cinco Escuadrones.

Cada uno de estos posee a su vez un grupo de subordinados formado por cinco Gunjin, con capacidades siempre superiores a sus homólogos. Temidos y respetados por los demás Escuadrones, cualquiera de ellos posee la potestad de tomar a su cargo temporalmente a cualquier guerrero de rango inferior para tomar cargo en las importantes operaciones en las que participa el Primer Escuadrón. Negarse a una de estas órdenes se considera un insulto y capacita al Ikkitousen para castigar con la muerte al ofensor.

***Jugabilidad:*** Jigoku, como enemigos ancestrales de la Orden de los Onmyoji y de Shinsengumi, representa una interesantísima facción en cualquier época de Japón. Sus tradiciones, inspiradas en el Japón feudal, pueden conformar un escenario de lujo en el que interpretar memorables hazañas de héroes oscuros. Después de todo, Jigoku no aspira a abrir la Puerta, sino a lograr la supremacía en Japón y, quizá, a nivel mundial.

## MIRAI GAKUEN

La Escuela del Futuro de la directora Rumikawa Hinako y el atlante Leukor enseña a aquellos jóvenes que poseen dones sobrenaturales innatos a desarrollar su potencial para, en un futuro, convertirse en los guardianes de la humanidad y en la inspiración que sirva para que las diferentes facciones unan sus esfuerzos

en un solo frente común que destierre para siempre la amenaza de los Akuma del planeta. Tras los muros de Mirai Gakuen, un grupo de maestros con grandes conocimientos de lo sobrenatural se esfuerzan por enseñar a sus pupilos todo lo que necesitarán para desenvolverse con éxito en el mundo de los adultos.

Los alumnos de Mirai Gakuen son exactamente iguales a los que se podrían encontrar en cualquier escuela japonesa, con la excepción de que, en lugar de disfrutar con las aventuras de las series de anime, las viven diariamente. Cuando tus compañeros de clase poseen poderes sobrenaturales, ir al instituto puede ser muy duro.

***Reglas de Creación:*** *Características:* De la misma forma que el tipo de personaje elegido pero con dos puntos menos que recuperan a los 14 y a los 16 años. Las habilidades y todo lo demás se hará de la misma manera, con la excepción de los poderes, que dependerán de en qué curso se encuentran. Los alumnos de secundaria (*entre 12 a 14 años*) solamente poseen un poder (*o la cuarta parte de las técnicas que deberían obtener*) y los de secundaria superior (*de 15 a 17*) poseen dos (*o la mitad de las técnicas que deberían obtener*). Las habilidades se repartirán de manera diferente: 50 puntos por cada curso completado más 50 por cada punto de MEN. Las técnicas educativas desarrolladas por Leukor sirven para cultivar auténticos genios.

***Jugabilidad:*** Mirai Gakuen es una ambientación perfecta para jugar una trama de horror mezclada con subtramas estudiantiles en una escuela poblada por estudiantes con poderes, maestros con secretos y, como escenario de lujo, la ciudad de Tokio. El nivel de poder de esta ambientación es generalmente más bajo, pero sus posibilidades son muy amplias, mezclando el horror con algunos toques de humor y altas dosis de espíritu manga. En Mirai Gakuen todo es posible, desde un grupo de colegialas que luchan por la justicia a un grupo de alumnos que intentan acabar con una banda de abusones o unos aprendices de cazadores de demonios.

## KOROSHI

Nadie, da igual lo poderoso que sea o lo bien relacionado que esté, está fuera del alcance de la muerte. Koroshi es una secta que considera el acto de matar como el más sagrado sacramento de la Humanidad, la Verdad tras la máscara de civilización tras la que todos nos ocultamos. Por eso, solo ellos comprenden el auténtico significado de la muerte y, enfrentándose a ella, se acercan a la completa iluminación.

Sus actividades abarcan desde el simple asesinato hasta labores de escolta para quienes puedan permitirse sus exorbitantes tarifas. No obstante, siempre exigen que los encargos sean peligrosos y solo aceptan contratos que consideren que pueden ofrecer algún reto a sus *Keiri* (ejecutores).

### *Keiri*

Los ejecutores de Koroshi son guerreros de amplias capacidades sobrenaturales que han ingresado en la secta, donde sus mortíferas habilidades han sido afinadas a través del entrenamiento y el combate. A los *Keiri* les son asignados contratos por parte de sus superiores, los *Motojime*, ya sea en solitario o en grupos que raramente superan los dos o tres ejecutores. Si la oposición esperada lo requiere, recibirán una escuadra de apoyo de *Koroshiya*.

***Reglas de Creación:*** Como la clase de guerrero a la que pertenezca. Los *Keiri* pueden haber pertenecido a cualquier otra facción y poseer la experiencia y poderes que el DJ considere adecuada.

### *Koroshiya*

Los asesinos *Koroshiya* son asesinos que han recibido un entrenamiento básico en la organización, pero que no poseen la habilidad necesaria para ganarse su propia identidad como un *Keiri*. Suelen ser asignados como apoyo para los *Keiri* o para efectuar misiones de reconocimiento, protección, vigilancia o asesinatos menores. Sus estadísticas se encuentran en la sección dedicada a los *Esbirros*.

### *Armas y Venenos*

Koroshi tiene acceso a diversas herramientas para hacer su trabajo más efectivo. Algunas de ellas son:

***Armas:*** Las armas de Koroshi son de acero negro alquímico, un extraño material que absorbe la energía sobrenatural y la POT de sus adversarios muertos. Esto hace que sean inmunes a poderes que las destruyan o inhabiliten, que se consideren sobrenaturales y les otorga un rango de Forja variable entre 0 y 5 según la cantidad de criaturas sobrenaturales que hayan asesinado. Algunos *Keiri* poseen *Zenryoku* que obtuvieron antes de entrar en Koroshi.

***Kagedoku:*** El veneno de sombra es el más utilizado por los asesinos de Koroshi. Provoca un ligero oscurecimiento de la piel de la víctima, de ahí su nombre. Potencia 15. Activación 1D/2 asaltos. Efecto: Plaga+ 1D horas / Plaga 1D asaltos.

***Gokushidoku:*** Este veneno debilita los poderes de las criaturas sobrenaturales, obstaculizando los procesos mentales necesarios para activarlos. Potencia 15. Activación 1D/2 asaltos. Efecto: -1 Sello o POT 1D asaltos/ Ligero mareo (-1Ini) 1D asaltos. El efecto de varias dosis es acumulativo.

## CAZADORES

Víctimas que se convierten en verdugos, los cazadores son humanos que han vislumbrado la oscuridad que habita en el seno de la Humanidad y que saben que los monstruos con los que les asustaban de niños son reales. Muchos de ellos viven por y para la venganza, ya que perdieron a sus seres queridos a manos de seres sobrenaturales; otros han nacido en el seno de una familia de Cazadores y se espera de ellos que continúen con el "*negocio familiar*"; tampoco faltan los agentes de la ley que descubrieron casos sin explicación y se obsesionaron demasiado; sea como sea, todos están atrapados en una espiral de violencia que acabará con sus muertes, pero antes piensan llevarse por delante a todos los bastardos que puedan.

Los Cazadores suelen especializarse en presas menores, Entidades de Clase 0, 1 o 2, relativamente comunes y fáciles de rastrear. Todos ellos saben que existen seres más poderosos, pero procuran evitar enfrentarlos a no ser que dispongan de una ventaja que les asegure al menos una oportunidad de matarlos. Mientras que las grandes organizaciones como la Agencia, la Orden de los Onmyoji o la Ordo Exorcista disponen de un entrenamiento y de enormes recursos, estos locos aprenden a través de la experiencia, de la información que comparten y de los conocimientos que canibalizan en viejos códices, diarios de guerra y antiguos ritos como *Sanctus y Seraph*. De todo esto obtienen una forma rudimentaria de Kidou llamada *Taumaturgia*, que emplea rituales y focos para potenciar la falta de instrucción de sus usuarios. Algunos incluso disponen de extrañas recetas de una ciencia casi extinta llamada *Alquimia*. Pero en lo que de verdad se apoyan los Cazadores es en su entrenamiento, sus motivaciones y en su increíble fuerza de voluntad, que les permite soportar las más penosas ordalías.

***Reglas de Creación:*** *Características:* 9 (límites 2 en las físicas, 3 en las mentales). Sus PG se calculan como los de un personaje sobrenatural. *Habilidades:* Debido a su vida llena de peligros, comienzan con 300 puntos más 50 por punto de MEN. Pueden obtener Especializaciones simples en sus habilidades, aunque limitadas a una cantidad igual a la puntuación de la Característica en cada campo. En cuanto a Tablas de Combate y Entrenamientos, reciben 4 rangos de salida, pudiendo llegar a nivel 3. Los cazadores experimentados poseerán habilidades y Tablas más elevadas.

FUE: 1 RES: 1 REF: 2 VOL: 2 MEN: 3 **Pozo** 2/3
**Ki:** 35 **PG** 11 **Reg** - **PF** 4 **DP** 32
**Acción** 4+1 **Ini** +4 **Agu** 10 (6) **Arm: F** 2p **B** 4p **E** 0
**PR:** **FUE +3** **RES +1** **REF +1** **VOL +4** **MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Rifle*/** | +4 | 80 | 95 | 4L3+2 | He+, Pr, Op+, Ap++ |
| Escopeta* | +4 | 80 | 95 | 3L4+2 | He+, Dr, Op+, Ap++ |
| Cuchillo*/*** | +7 | 85 | 95 | 1L3+2 | Ci+, R, Ma, He+, Op+ |

*+1L0 al daño contra seres sobrenaturales.

**Estilo/Maestría:** Defensivo 150.
***(Posición de Combate)*** +3 al total de Daño contra seres sobrenaturales.
***(1Ki)*** +1 al Aguante contra seres sobrenaturales.
***(1PF)*** Anula los efectos de la cobertura del oponente y +0L1 al Daño.
***(1PF)*** Anula los penalizadores por movimiento propio.
**Habilidades:** Atletismo 70, Des. Físico 40, Res. Física* 60, Vigor 40, Frialdad* 90, Fuerza de Voluntad* 120, Convencer 60, Encanto* 80, Percepción* 100, Con. Ocultismo 90.
**Especial:** +5 contra Miedo o Control Mental. Defensa Desesperada.
**Notas:** Esta es Samantha, la menor de las hermanas Remington, dos cazadoras que persiguen a los monstruos que se ocultan entre la Humanidad. Aunque le gustaría disfrutar de una vida normal, las responsabilidades del "negocio familiar" la obligan a viajar con la única compañía de Diana, su hermana mayor, más experimentada, dura y habilidosa.

***Jugabilidad:*** Los Cazadores son perfectos personajes jugadores en el caso de querer disfrutar de una ambientación de poder más reducido, donde los jugadores deberán confiar más en su intelecto y sus dotes estratégicas y de investigación antes que en su potencia de fuego. En un mundo plagado de amenazas sobrenaturales superpoderosas, interpretar a un grupo de humanos que intenta mejorar las cosas es todo un reto.

## ESBIRROS, SECUACES Y DEMÁS MORRALLA

Es algo completamente natural que los villanos de las aventuras en las que se verán envueltos los personajes dispongan de gente que les apoye, ya sean técnicos, mercenarios, humanos controlados, marionetas, infectados o incluso puede ocurrir que un grupo humano entre en conflicto con los protagonistas. Teniendo en cuenta que un humano no es, ni de lejos, un contrincante digno para un personaje con capacidades sobrenaturales, lo normal es que los enfrentamientos tengan lugar contra grandes cantidades de oponentes, a los que denominaremos pelotones.

Akuma utiliza un revolucionario sistema de combate en masa que permitirá a los personajes luchar con auténticos ejércitos sin tener que pasar toda la tarde tirando dados. Así, un grupo de personajes podrán combatir con un centenar de soldados de Thule en el mismo tiempo (o incluso en menos) que utilizarían para enfrentarse a un oponente Akuma. El sistema está pensado para mantener la espectacularidad del juego, maximizar el disfrute de los jugadores y, por supuesto, mantener un cierto nivel de coherencia con las reglas básicas.

### ESBIRROS DE ÉLITE

Los esbirros pueden poseer diferentes características según su experiencia en combate y el entrenamiento al que han sido sometidos. Esto se refleja mediante un rango llamado Élite que les proporcionarán bonificadores al actuar juntos. Por supuesto, ciertas tropas siempre serán de Élite elevada, pues solo los mejores pueden optar a según qué puestos. El Límite máximo de Élite que puede poseer un Esbirro es 10.

A la hora de utilizar esbirros en un combate, estos pelearán en grupos llamados pelotones que actuarán como una única entidad. Así pues, sumarán sus PG y se les aplicarán ciertos modificadores para reflejar la ventaja que les proporciona la superioridad numérica.

- *Por cada esbirro del grupo* se añadirá su Élite al efecto de la tirada de Ataque. Esto sustituye el modificador de superioridad numérica.

- *Por cada 5 puntos de élite*, recibirán +1D (límite de 5D) y +5PDA para sus tiradas de Ataque y +1L1 para su daño (límite de 9L9).

- *Por cada 10 puntos de élite*, sumarán +1 al resultado de los dados guardados de daño, hasta un límite de la mayor élite de las criaturas del grupo.

- Los esbirros tiran 2D+Élite para las PR en lugar de las reglas normales. Los humanos normales tiran 1D+Élite, a no ser que se trate de Operativos de organizaciones sobrenaturales, en cuyo caso tirarán 2D+Élite.

En el caso de que un pelotón de esbirros y varios personajes se enfrenten, será posible subdividirlo en subgrupos más pequeños para atacar a cada personaje. Como es obvio, la división de fuerzas también provocará la reducción de los modificadores a las cantidades apropiadas al número de oponentes que asalten a cada uno. Por supuesto, es posible que un grupo grande se divida en varios para atacar al mismo jugador desde dos frentes diferentes (a esto se le llama fuego cruzado), aprovechando mejor la cantidad de ataques al no limitarse a una sola tirada.

¿Puede un PJ o un villano principal aprovecharse de la Élite de los Esbirros? Por supuesto, aunque solo podrá aplicar los bonos a la tirada de Ataque y Daño.

*Ejemplo: Un grupo de treinta esbirros con Élite 1 y armados con rifles de asalto atacan a dos personajes: la estrategia podría ser de dos grupos de quince atacantes con un bonificador de +15 al efecto de la tirada de Ataque, con una Característica de ataque de +3D,+15PDA, +3L3 y +1 al resultado de los dados de Daño; otra opción sería un solo grupo de treinta atacantes con un bonificador de +30 a la tirada de Ataque, una Característica de ataque de +6D que se quedará en 5D,+30PDA, +6L6 y +1 a los dados de daño. Suena duro, pero no es nada particularmente peligroso para unos personajes sobrenaturales. Claro está que si en lugar de treinta resultaran ser cien, la historia sería muy diferente.*

### REGLAS ESPECIALES

¿Existen reglas especiales en el combate con esbirros? Sí, pero son muy sencillas y están basadas en la lógica, por lo que te resultarán muy fáciles de recordar.



***Regla de Heridas:*** Los esbirros suman sus PG en un solo total y reciben daño como una sola criatura, pero con un único límite: que los personajes puedan alcanzarlos. Si un personaje ataca a un grupo de secuaces con un arma de fuego, se sobreentenderá que, gracias a su puntería sobrehumana es capaz de alcanzar a varios enemigos con un mismo disparo (excepto si por su situación es imposible) pero si el ataque es cuerpo a cuerpo, solo podrá eliminar a aquellos que pueda alcanzar físicamente. Un buen método es crear combos que combinen armas de cuerpo a cuerpo con arrojadizas o añadir movimiento a los mismos. Por lo tanto, si un grupo de esbirros poseen 10PG cada uno y un personaje provoca 40PG de heridas, podrá matar hasta 4 esbirros, siempre que pueda alcanzarlos.

***Regla de Defensa:*** Los esbirros no aumentan su Defensa mediante Posiciones de Combate. Sí podrán beneficiarse de maniobras defensivas como tomar cobertura o por movimiento.

***Regla de Área:*** Los esbirros son vulnerables a las maniobras o ataques en área. Estos ataques eliminarán a todos aquellos que se encuentren en el área de acción si el daño supera sus PG individuales o, en el caso de que el ataque no llegue a hacerlo, se multiplicará el daño del mismo por la cantidad de oponentes alcanzados y se aplicará como un ataque normal para calcular cuántos esbirros caen. El parámetro Circular se considera un ataque de área.

*Ilustrado por © Sachsen*

***Regla de Número:*** Los esbirros pueden atacar a distancia a un mismo personaje sin límite alguno, pero no podrán atacar a un mismo objetivo en cuerpo a cuerpo más de 6 de ellos. En el caso de oponentes de gran tamaño, cada metro por encima de 2 incrementará dicha cantidad en 2 atacantes. Si algunos esbirros disponen de armas largas como lanzas, el límite se doblará.

***Regla de Cooperación:*** Los esbirros pueden mejorar sus habilidades en ciertos casos si cooperan de una forma adecuada. La bonificación se calculará sumando a la habilidad conjunta la décima parte de la habilidad de cada uno y por cada 5 puntos de Élite se aplicará un incremento de +1D hasta un límite de 5D. Por ejemplo, un grupo de doce esbirros con una Percepción de 40/+5 y Élite 2 establecen un perímetro de vigilancia alrededor de un chalet. Cuatro de ellos vigilan desde las ventanas, mientras que otros ocho patrullan en el jardín por parejas. El DJ considera que dicho dispositivo hace que haya 3 de ellos vigilando cada posible acceso proporcionando un +12 a habilidad y +1D a la tirada para un 52 y 2D.

***Regla de Regeneración:*** La regeneración que poseen los esbirros es por unidad, por lo que se multiplicará por la cantidad de ellos. Si 10 unidades regeneran 2 puntos, los PG combinados serán 20, permitiendo levantarse a aquellos que hayan sido asesinados, siempre que no ocurra algo que lo impida (como la decapitación de ciertas criaturas, etc..).

## ESBIRROS DE EJEMPLO

Como hemos dicho antes, durante las sesiones de juego, los personajes se encontrarán a menudo con grupos de esbirros que se enfrentarán a ellos. Para facilitar la tarea del Director de Juego, a continuación te presentamos un exhaustivo listado de diferentes clases de secuaces que pueden utilizarse a tu antojo en dichos enfrentamientos, sin necesidad de dedicar tiempo a crearlos. Esto no quiere decir que todos los mercenarios vayan a ser exactamente iguales o que todos los asesinos utilicen las mismas armas. Cada Director de Juego es libre para modificarlos según su criterio. Los esbirros no se crean mediante un sistema de puntos de creación como se hace con personajes jugadores y los villanos, sino que se les proporcionan únicamente las capacidades que deberían tener.

A la hora de generarlos, se usa la lógica. Aunque el esbirro medio de un pelotón tenga una habilidad de Percepción de 30, aquellos a los que se les asigne la posición de centinelas es más que probable que dispongan de una habilidad mayor, por lo que se les podría aplicar un incremento de +20 a esa habilidad. Si necesitas crear un tipo de Esbirro especial, adelante. A mayor variedad, más entretenimiento.

A la hora de describir las capacidades de los esbirros, hemos utilizado las siguientes especificaciones:

**Tipo:** El tipo de unidad, ya sean mercenarios, asesinos, soldados o matones.
**Élite:** El nivel de la misma.
**Descripción:** Una breve descripción que incluye ejemplos de a qué tipo de tropas se refiere.
**PG:** La cantidad de PG que posee cada unidad que integra el pelotón. Los esbirros no poseen niveles de salud, con lo que mueren al llegar a 0.
**Ini:** La puntuación de Ini del pelotón. Si hay varias puntuaciones, la primera corresponde a la Ini general y las siguientes a tipos de armas.
**Armadura:** La Armadura Física, Balística o Elemental (**F/B/E**) que llevan normalmente.
**Agu:** Aguante, de poseerlo.
**Pozo:** Los dados en Ataque y Defensa que posee la unidad.
**PDA:** La PDA de Ataque de la unidad. Si está separada por barras (/) representa las diferentes armas en el orden listado.
**PDD**: La puntuación de Defensa que poseen. A no ser que posean Mejora Defensiva o Características a 3, no podrán defenderse de ataques a distancia.
**Acc:** Las Acciones Activas que posee la unidad.
**Daño:** El Daño que causa el ataque típico de la unidad, al que se puede aplicar cualquier Parámetro o poder de que disponga. Puede haber varios Daños con diferentes formas de ataque. En el caso de las armas de fuego, los bonos de ráfagas no están aplicados.
**Parámetros:** Los Parámetros que posee la unidad.
**Maestría:** Las puntuaciones de Maestría para conocer sus Ventajas.
**Habilidades:** Las habilidades que suelen poseer.
**Kidou/Madou:** Sus Potencias de Hechizo y los que poseen.

### *Amenazas Mundanas*

Se trata de personajes humanos que no tienen por qué mantener relación con una facción o con las fuerzas sobrenaturales, pero que se encontrarán con los jugadores continuamente. Aunque no suponen una amenaza, en el número suficiente pueden ser una molestia grave.

**Tipo**: HUMANO TÍPICO **Élite:** 1
Desde el camarero de un bar a la secretaria de un ejecutivo, gente normal.
**PG**: 5 **Acc** 2 **Ini** 1 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pelea | +1 | 20 | 15 | 1L1 | - |
| Cuchillo | +4 | 20 | 15 | 1L2 | - |
| Bate | +1 | 20 | 15 | 4L2 | - |

**Habilidades**: Las apropiadas a su oficio.
**Especial:** Movimiento 1.

**Tipo**: MATONES **Élite:** 1
Desde el casual matón de discoteca hasta la típica banda de camorristas, unos tipos cuya fuerza se basa más en la superioridad del número que en sus capacidades físicas.
**PG**: 5 **Acc** 2 **Ini** 1 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pelea | +1 | 30 | 15 | 1L1 | At |
| Cuchillo | +4 | 30 | 15 | 1L2 | Ci, R, Ma, He |
| Bate | +1 | 30 | 15 | 4L2 | At, Em, Pe |

**Habilidades**: Conducir 30, Intimidar 30.

**Tipo**: MIEMBRO DE BANDA **Élite:** 1
Bandas organizadas, macarras callejeros, perdonavidas de gimnasio y matones de alquiler.
**PG**: 5 **Acc** 2 **Ini** 1 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pelea | +1 | 40 | 30 | 1L1+1 | At |
| Cuchillo | +4 | 40 | 30 | 1L2+1 | Ci, R, Ma, He |
| Bate | +1 | 40 | 30 | 4L2+1 | At, Em, Pe |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 20, Conducir 40, Vigor 30, Res. Física 30, Intimidar 40.

**Tipo**: POLÍCIAS **Élite:** 1
Fuerzas de seguridad, públicas o privadas, de cualquier país del mundo.
**PG**: 10 **Acc** 2(+1) **Ini** 2 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Artes Marciales | +2 | 50 | 40 | 1L2 | De, Do, At, Ka |
| Porra | +2 | 50 | 40 | 3L2 | At, Em, Pe |
| Pistola Media | +1d+4 | 50 | 40 | 2L2 | He, Pr, R |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 30, Conducir 50, Atletismo 40, Des. Físico 30, Res. Física 30, Frialdad 30, Liderazgo 40, Percepción 40.

**Tipo**: FUERZAS ESPECIALES **Élite:** 2
Fuerzas de seguridad de élite de cualquier lugar del mundo (SWPDA SAS, GEOS, etc.). En cada unidad suele haber especialistas en diversos campos (Seguridad, Conducir, etc.) con una habilidad mínima de 80%.
**PG**: 15 **Acc** 3(+1) **Ini** 3 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Artes Marciales | +3 | 65 | 50 | 2L2 | Ci, De, He |
| Rifle Asalto | +3 | 65 | 50 | 3L3 | He, Dr, Ap+ |
| Rifle Precisión | +3 | 65 | 50 | 4L3 | He, Pr, Ap+ |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 30, Atletismo 50, Sigilo 40, Des. Físico 30, Res. Física 40, Frialdad 30, Percepción 50.

**Tipo**: MERCENARIOS **Élite:** 1
Soldados de ejércitos regulares de cualquier país del mundo, al igual que terroristas entrenados.
**PG**: 10 **Acc** 2(+1) **Ini** 2 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +5 | 55 | 40 | 1L3 | Ci, R, Ma, He |
| Rifle Asalto | +2 | 65 | 40 | 3L3 | He, Dr, Ap+ |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 20, Atletismo 40, Sigilo 40, Des. Físico 30, Res. Física 30, Vigor 30, Frialdad 30, Percepción 40.

**Tipo**: M.E.R.C. **Élite:** 2

La élite de los mercenarios. En cada unidad suele haber especialistas en diversos campos (Seguridad, Conducir, etc.) con una habilidad mínima de 90%. Pueden disponer de vehículos y armamento pesados.

**PG**: 20 **Acc** 2(+1) **Ini** 4 **Arm**: **F** 2p **B** 6p **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +7 | 65 | 50 | 2L3 | Ci, De, He+ |
| Rifle Asalto | +4 | 75 | 50 | 4L3 | He+, Dr, Ap+ |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 40, Atletismo 40, Conducir 50, Sigilo 50, Des. Físico 60, Res. Física 50, Vigor 40, Frialdad 40, Fuerza de Voluntad 40, Percepción 60.

**Tipo**: ASESINOS A SUELDO **Élite:** 3

Especialistas en eliminar aquellos objetivos que les marcan sus patrones, ya sean corporaciones, organizaciones secretas o mercaderes de la muerte. Sus habilidades normalmente las enfocan en armas de fuego.

**PG**: 15 **Acc** 3(+1) **Ini** 5 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pistola Media | +1d+5 | 80 | 50 | 2L2 | He+, Pr, R |
| Rifle Precisión | +5 | 80 | 50 | 4L3 | He+, Pr, Ap+ |

**Habilidades**: Atletismo 40, Sigilo 80 (3D), Des. Físico 30, Res. Física 30, Frialdad 60, Percepción 60, Intimidar 50.

### *Animales*

Aquí se incluyen diferentes clases de animales por tamaño y reino animal. Se especifica la Influencia necesaria para controlarlos con el poder Empatía Animal.

**Tipo**: MAMÍFEROS PEQUEÑOS **Élite:** 3 **Influencia**: 25

Manadas de ratas, gatos y demás mamíferos de pequeño tamaño.

**PG**: 25 **Acc** 3 **Ini** 1d+4 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10* **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Enjambre | 1d+4 | 50+5 | 40 | 1L1+5 | He |

**Especial:** Enjambre. Su Agu se considera 6 excepto contra ataques en área.

**Tipo**: AVES PEQUEÑAS/INSECTOS **Élite:** 3 **Influencia**: 25

Bandadas de palomas, cuervos, todo tipo de aves pequeñas.

**PG**: 25 **Acc** 3 **Ini** 1d+5 **Arm**: **F** 6 **B** 10 **E** 0 **Agu** 9 **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Enjambre | 1d+5 | 60+5 | 50 | 1L1+3 | He |

**Especial:** Enjambre. Su Agu se considera 6 excepto contra ataques en área.

**Tipo**: ANIMALES MEDIOS **Élite:** 1 **Influencia**: 10

Lobos, perros y animales de tamaño parecido.

**PG**: 20 **Acc** 3 **Ini** 4 **Arm**: **F** 2 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +4 | 60 | 40 | 1L2 | Ca, De, He |

**Habilidades**: Atletismo 50, Des. Físico 20, Percepción 70, Sigilo 40.

**Tipo**: ANIMALES GRANDES **Élite:** 3 **Influencia:** 25

Grandes felinos y depredadores de gran tamaño.

**PG**: 40 **Acc** 3 **Ini** 3 **Arm**: **F** 2 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +3 | 75+5 | 50 | 2L2 | Ca, De, He+ |

**Habilidades**: Atletismo 60, Des. Físico 40, Percepción 70, Sigilo 60.

**Tipo**: ANIMALES ENORMES **Élite:** 5 **Influencia:** 50

Bestias de gran tamaño y fortaleza, como osos o gorilas.

**PG**: 75 **Acc** 3 **Ini** 2 **Arm**: **F** 4 **B** 2 **E** 0 **Agu** 8 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +2 | 75+5 | 40 | 4L2 | Ca, De+, He |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 120, Des. Físico 60, Percepción 40.
**Especial:** Tamaño Grande. +2 a las PR físicas.

### *Amenazas Sobrenaturales*

Esta categoría incluye a todas aquellas criaturas creadas a través de medios sobrenaturales menores, como no-muertos e invocaciones menores.

***Habilidad Especial:*** *Arrollar.* Si varios atacan a una víctima, provocan Presa automáticamente. La PR es 10+1 por cada muerto extra. Si logran la presa, inmovilizan completamente y provocan un daño automático de 0L2 más 1L0 por no-muerto hasta que la víctima se libere con una PR o sea liberada.

**Tipo**: MARIONETAS **Élite:** 1

**PG**: 10 **Acc** 1 **Ini** 1 **Arm**: **F** 0 **B** 6 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +1 | 40 | 30 | 2L2 | De, He |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 50, Vigor 50, Res. Física 50.
**Especial:** La decapitación los destruye. No muerto. Arrollar.

**Tipo**: TÍTERES **Élite:** 2

**PG**: 20 **Acc** 2 **Ini** 2 **Arm**: **F** 0 **B** 6 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +2 | 60 | 40 | 2L2 | De, He |
| Machete | +2 | 60 | 40 | 3L2 | He, R |
| Rifle Asalto | +2 | 60 | 40 | 3L2 | He, Pr, Ap+ |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 70, Vigor 70, Res. Física 70, Percepción 40.
**Especial:** La decapitación los destruye. Usan herramientas y armas. No muerto. Arrollar. Se defienden como con Características sobrenaturales.

**Tipo**: LÁZAROS **Élite:** 1

**PG**: 10 **Acc** 1 **Ini** 3 **Arm**: **F** 0 **B** 6 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Natural | +3 | 50 | 30 | 2L2 | De, He |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 20, Vigor 40, Res. Física 40.
**Especial:** La decapitación los destruye. Virus Lázaro (*pág 296*). Arrollar.

**Tipo**: IMPS

Los Imps son pequeñas criaturas elementales cuyo aspecto es el de diminutos seres rechonchos incapaces de comunicarse y con una sola voluntad, la de su amo. Existen varias clases de Imps, según el elemento en el que estén basadas sus formas físicas.

Los Imps poseen una peculiaridad de la que carecen otras criaturas, es su capacidad de *Apilar*. Esta habilidad les permite desarrollar poderes cuando dos o más criaturas se unen, aunque seguirán contando como varios esbirros pese a ser una amalgama de ellas. En la descripción de las criaturas se especifica entre paréntesis la cantidad de criaturas que se han de fusionarse para obtener ese poder. Nada impide que se fusionen aún más criaturas para acumular diferentes capacidades.

Ciertos Akuma suelen hacer uso de ellos merced a su poder de Invocación, usándolos como carne de cañón en sus enfrentamientos.

SOMBRAS **Élite:** 1 **Poder:** 14

**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 5 **Arm**: **F** 6 **B** 6 **E** 6 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +5 | 50 | 50 | 2L1 | He |

**Habilidades**: Sigilo 60 (+30 en la oscuridad), Des. Sobrenatural 40.
**Apilar:** Arma de Sombra (2 criaturas, +0L1), Defensa (2 criaturas, +1D PDD), Oscuridad (1 metro de oscuridad por cada criatura).
**Especial:** Elemental Vacío. Tamaño Pequeño. Inmaterial. Vuelo 1.

CÉFIROS **Élite:** 1 **Poder:** 10

**PG**: 10 **Acc** 3 **Ini** 1d+5 **Arm**: **F** 9 **B** 9 **E** 6 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | 1d+5 | 50 | 50+5 | 1L1 | He |

**Habilidades**: Atletismo 60 (+30 en la oscuridad), Des. Sobrenatural 30.
**Apilar:** Descarga (variable, daño 1L2, *Incremento Daño (dist)* +1L0 por criatura superior a 1. Elemento Metal. Ignora armaduras metálicas.), Tajo de Aire 2 (2 criat., Alcance +10 metros, Perforante (F) -6. He PR+2).
**Especial:** El. Metal. Tamaño Pequeño. Inmaterial. Vuelo 1. Forma Energética.

MASILLAS **Élite:** 1 **Poder:** 5

**PG**: 20 **Acc** 2 **Ini** 3 **Arm**: **F** 15 **B** 15 **E** 0 **Agu** 8 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +3 | 60 | 50 | 2L2 | He, At |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 50, Des. Físico 40.
**Apilar:** Fusión (cada criatura incrementa en +1L0), Armadura (una criatura: aumenta las Armaduras F/B a 20).
**Especial:** Elemental Tierra. Tamaño Pequeño. Naturaleza Subterránea.

ONDINAS **Élite:** 1 **Poder:** 18

**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 5 **Arm**: **F** 12 **B** 12 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +5 | 50 | 40 | 2L1 | He |

**Habilidades**: Atletismo 50 (+40 en el agua), Des. Sobrenatural 60.
**Apilar:** Polvo de Diamantes (variable, daño 1L2, *Incremento Daño(dist) +1L0* por criatura superior a 1. Elemento Agua), Gélido (2 criaturas, cualquiera en 3 metros radio hace PR FUE10 o pierde -1 Acción), Quebradizo (2 criaturas, Perforante F -6).
**Especial:** Elemental Agua. Forma Líquida. Naturaleza Acuática.

ASCUAS **Élite:** 1 **Poder:** 12
**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 5 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +5 | 50 | 40 | 2L1 | He |

**Habilidades**: Intimidar 60, Des. Sobrenatural 40.
**Apilar:** Explosión (2/3/4 criaturas, al morir estalla en Área Circular 1 metro, requiriendo una PR contra Incineración/+/++), Escudo de Fuego (2 criaturas, devuelve 1D de daño cuerpo a cuerpo, Elemento Fuego), Pirotecnia (2 criaturas, Elemento Fuego, daño 3L3, una es sacrificada).
**Especial:** El.Fuego. Tamaño Pequeño. Inmaterial. Vuelo 1. Forma Energética.

FURIAS **Élite:** 1 **Poder:** 14
**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 2 **Arm**: **F** 6 **B** 6 **E** 6 **Agu** 10 **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +2 | 40 | 30 | 1L1 | He |

**Habilidades**: Percepción 60, Des. Sobrenatural 40.
**Apilar:** Quemadura Espiritual (2 criaturas, causa el mismo daño en PG que en Poder, el daño se considera Sacrificio), Bruma Mental (3 criaturas, las criaturas golpeadas requieren una PR VOL10 o pierden la mitad de sus Acciones durante 1 asalto por cada punto de fallo).
**Especial:** Elemental Madera. Tamaño Pequeño. Inmaterial. Vuelo 1.

GANGRENAS **Élite:** 1 **Poder:** 18
**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 5 **Arm**: **F** 9 **B** 9 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +5 | 50 | 40 | 2L1 | He |

**Habilidades**: Atletismo 50 (+40 en el agua), Des. Sobrenatural 60.
**Apilar:** Ulcerar (2/3 criaturas, cualquier personaje herido en 1 metro radio se ve afectado por Plaga/+), Saco de Pus (2/3/4 criaturas, al morir estalla en Área Circular 1 metro, requiriendo una PR contra Plaga/+/++).
**Especial:** Elemental Agua. Forma Líquida. Naturaleza Acuática.

### *Onmyoji*

Todos los Onmyoji comienzan como discípulos, seres humanos dedicados en cuerpo y alma a su entrenamiento. Los únicos Onmyoji considerados Esbirros son los Deshi, los aprendices que están aprendiendo las artes del Onmyodo.

**Tipo**: DESHI **Élite:** 2
Jóvenes aprendices que aspiran a convertirse en Onmyoji algún día.
**PG**: 25 **Acc** 3 **Ini** 3 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Artes Marciales | +3 | 40 | 40 | 2L2 | Según Arte Marcial |
| Bastón Bo | +4 | 40 | 40 | 2L3 | Dr, R, At, Ma |
| Espada | +3 | 40 | 40 | 3L3 | Ci, He, R |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 20, Atletismo 40, Fuerza de Voluntad 30, Con. Ocultismo 60, Con. (Guardián) 40.
**Kidou:** Pot. Hechizo: Comunes 4. Un Elemento 4. **Ki:** 30.
**Hechizos:** 60 niveles de Maestría en Comunes, 40 en un Elemento.

### *Ordo Exorcista*

La Orden de los Cruces Rojas sirve a la Ordo Exorcista desde hace milenios, apoyando sus operaciones y derramando su sangre en la defensa de su rebaño. A continuación describiremos los diferentes batallones de Caballeros Cruces Rojas, así como las tareas que se les encomiendan. Aun tratándose de humanos, el brutal e intensivo entrenamiento al que son sometidos y su fanatismo los convierte en eficientes tropas de choque para los soldados del Señor.

**Tipo**: CRUCES ROJAS **Élite:** 2
Los cruzados que han luchado durante siglos por proteger a la cristiandad de las amenazas demoníacas. Los Cruces Rojas son los soldados de la Iglesia, las tropas de ataque de la Ordo Exorcista. Acompañan a los Exorcistas en sus misiones.
**PG**: 25 **Acc** 3 **Ini** 4 **Arm**: **F** 6 **B** 4 **E** 2 **Agu** 10 **Pozo** 3/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Espadón | +4 | 65 | 50 | 5L3+2 | Ci, Em, Dr, Pe, F+ |
| Aspersio | +4 | 60 | - | varía* | |

* Según Tipo. Ver Ordo Exorcista en este mismo capítulo.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 60, Atletismo 40, Vigor 40, Res. Física 40, Des. Sobrenatural 20, Frialdad 40, Fue. de Voluntad 40.
***(Posición de Combate)*** Añade +1 al total de Daño contra seres sobrenaturales.
**Especial:** Armas bañadas en plata. Armadura y Aspersio. +5 a las PR contra control mental o miedo, pudiendo sobreponerse al coste de 5 puntos de Ki (mientras usa esta habilidad, reduce a la mitad su Pot. de Hechizo). Al mando de cada escuadra de Cruces Rojas suele haber un oficial con nivel de Cruzado Rojo y 100 en Liderazgo (3D).

**Tipo**: CRUZADOS ROJOS **Élite:** 5
Veteranos acostumbrados a cazar Akuma y que han sobrevivido a múltiples misiones. Normalmente acompañan a los Exorcistas más reputados o cazan por su cuenta criaturas menores.
**PG**: 40 **Acc** 4 **Ini** 5 **Arm**: **F** 6 **B** 4 **E** 2 **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Espadón | +5 | 95 | 75 | 6L3+3 | Ci, Em, Dr+,Pe, F++, Op |
| Aspersio | +5 | 90 | - | varía* | |

* Según Tipo. Ver Ordo Exorcista en este mismo capítulo.
**Habilidades**: Pr. de Fuerza 70, Vigor 50, Res. Física 50, Des. Sobrenatural 40, Frialdad 50, Fue. de Voluntad 50, Con. Sanctus 60.
***(Posición de Combate)*** Añade +2 al total de Daño contra seres sobrenaturales.
**Sanctus:** Pot. Hechizo: *Sanctus* 8. **Ki:** 38. Cooperación Arcana.
**Hechizos:** 30-50 niveles de Maestría.
**Especial:** Ver Cruces Rojas. Al mando de cada escuadra suele haber un oficial con nivel de Cruz Negra y 120 en Liderazgo (3D).

**Tipo**: CRUCES NEGRAS **Élite:** 8
Los mejores de entre los Caballeros de los Cruces Rojas reciben el rango de Cruces Negras, los escoltas del Pugnum Invictum.
**PG**: 50 **Acc** 4 **Ini** 6 **Arm**: **F** 6 **B** 4 **E** 2 **Agu** 10 **Pozo** 4/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Espadón | +5 | 110 | 90 | 6L3+4 | Ci, Em, Dr+, Pe, F++, Op+ |
| Aspersio | +5 | 100 | - | varía* | |

* Según Tipo. Ver Ordo Exorcista en este mismo capítulo.
**Habilidades**: Pr. de Fuerza 90, Atletismo 40, Vigor 50, Res. Física 50, Des. Sobrenatural 60, Frialdad 80, Fuerza de Voluntad 80, Con. Sanctus 120.
***(Posición de Combate)*** Añade +4 al total de Daño contra seres sobrenaturales.
**Sanctus:** Pot. Hechizo: Sanctus 15. **Ki:** 42. Invocación Rápida Onkei. Reducción de Coste 2. Cooperación Arcana.
**Hechizos:** 60-100 niveles de Maestría.
**Especial:** Ver Cruces Rojas.

**Tipo**: DIES IRAE **Élite:** 10
Fanáticos cuya única motivación en la vida es cumplir las órdenes que el Señor les da a través de sus superiores. Están imbuidos por un fervor sobrenatural (una clase de ritual) que les incrementa la FUE y RES a 3.
**PG**: 75 **Acc** 5 **Ini** 1d+5 **Arm**: **F** 6 **B** 4 **E** 2 **Agu** 9 **Pozo** 4/3

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Espadón | 1d+5 | 140 | 110 | 8L4 | Ci, Em, Dr+, Pe, F++, Op++ |
| Aspersio | 1d+5 | 125 | - | varía* | |

* Según Tipo. Ver Ordo Exorcista en este mismo capítulo.
**Habilidades**: Pr. de Fuerza 150, Vigor 75, Res. Física 100, Des. Sobrenatural 100, Frialdad 100, Fue. de Voluntad 100, Con. Sanctus 200.
***(Posición de Combate)*** Añade +6 al total de Daño contra seres sobrenaturales.
**Sanctus:** Pot. Hechizo: Sanctus 25. Ki: 100. Invocación Rápida Onmyoji. Reducción de Coste 2. Cooperación Arcana.
**Hechizos:** 100-200 niveles de Maestría.
**Especial:** Ver Cruces Rojas.

### *La Agencia*

Las clases de agente de campo que puede enviar la organización. Existen tres clases de operatividad en la Agencia: E, H y S. Solo nos centraremos en los operativos H, ya que los de clase E son técnicos en su mayoría y de los de clase S se crean como personajes jugadores y los hemos descrito anteriormente. Las habilidades indicadas son las típicas pero siempre es posible encontrarse con operativos entrenados en el uso de otros tipos de armas.

**Tipo**: OPERATIVO H-1 **Élite:** 2
**PG**: 15 **Acc** 3 **Ini** 3 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +6 | 60 | 50 | 2L3 | Ci, R, Ma, He |
| Rifle Asalto | +3 | 60 | 50 | 4L3 | He, Dr, Ap+ |

**Habilidades**: Atletismo 50, Sigilo 50, Des. Físico 20, Res. Física 30, Vigor 40, Frialdad 40, Fue. de Voluntad 40, Percepción 50.
**Especial:** Recarga Rápida

**Tipo**: OPERATIVO H-2 **Élite:** 3
**PG**: 25 **Acc** 3 **Ini** 4 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +7 | 70 | 60 | 3L3+2 | Ci, R, Ma, He |
| Rifle Asalto | +4 | 70 | 60 | 4L3+2 | He, Dr |

**Habilidades**: Atletismo* 70, Sigilo* 75, Des. Físico 40, Res. Física 40, Vigor* 50, Frialdad* 50, Fue. de Voluntad* 50, Percepción* 75.
**Especial:** Recarga Rápida. 2D en todas las características.

**Tipo**: OPERATIVO H-3 **Élite:** 5
**PG**: 40 **Acc** 4 **Ini** 5 **Arm**: **F** 0 **B** 4p **E** 2p **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +8 | 75 | 60 | 3L3+3 | Ci, R, Ma, He+, Op |
| Rifle Asalto | +5 | 70 | 60 | 4L3+3 | He+, Dr, Op |

**Habilidades**: Atletismo* 90, Sigilo* 90, Des. Físico 60, Res. Física 50, Vigor* 60, Frialdad* 60, Fue. de Voluntad* 60, Percepción* 80.
**Especial:** Recarga Rápida. 2D en todas las características.

**Tipo**: OPERATIVO H-4 **Élite:** 7
**PG**: 50 **Acc** 4 **Ini** 1d+3 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 3/3

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Bayoneta | +1d+6 | 95 | 75 | 4L3+4 | Ci, R, Ma, He+, Op+ |
| Rifle Asalto | +1d+3 | 90 | 75 | 5L3+4 | He+, Dr, Ap+, Op+ |

**Habilidades**: Atletismo* 100, Sigilo* 120, Des. Físico 80, Res. Física 60, Vigor* 80, Frialdad* 80, Fue. de Voluntad* 80, Percepción* 100.
**Especial:** Recarga Rápida. 2D en todas las características.

**Tipo**: OPERATIVO H-5 **Élite:** 10
**PG**: 75 **Acc** 6 **Ini** 1d+6 **Arm**: **F** 4 **B** 4 **E** 4 **Agu** 9 **Pozo** 4/3

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Katanas | +1d+6 | 150 | 125 | 6L4 | Ci, R, Ma, He++, Op+ |
| Pistola T1 | +1d+6 | 155 | 125 | 5L4 | He++, Pr+, R, Op+ |

**Habilidades**: Atletismo* 150, Sigilo* 150, Des. Físico 100, Res. Física 80, Vigor* 100, Frialdad* 100, Fue. de Voluntad* 120, Liderazgo 120, Percepción* 150.
**Especial:** Recarga Rápida. 2D en todas las características. Poseen 2 de entre: Perforante -3, -1Agu de oponentes, +1L0, +1d Ini, +5 total de Daño, +10PDA, +10PDD.

### *Koroshi*

En esta categoría se incluyen los asesinos de Koroshi, entrenados en las artes del sigilo y las sendas de la muerte.

**Tipo**: KOROSHIYA **Élite:** 5
Asesinos encargados de asesinatos mundanos o de apoyo para encargos de asesinato de carácter sobrenatural. Atacarán a su objetivo con total y absoluto desprecio de sus vidas, si así les es ordenado.
**PG**: 50 **Acc** 5 **Ini** 1d+5 **Arm**: **F** 2 **B** 2 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Katana | 1d+5 | 80+2 | 75+2 | 3L3+2 | Ci, R, Ma, He |
| Dagas | 1d+8 | 80+2 | 75+2 | 2L3+2 | Ci, R, Ma, He |
| Cadenas | 2d+5 | 75+2 | 75+2 | 2L3+2 | Ci, Dr, Do, Pr |
| Shuriken | 2d+7 | 75+2 | 75+2 | 2L2+2 | He, R+ |

**Habilidades**: Atletismo 70, Sigilo* 100, Vigor 50, Res. Física 50, Frialdad 50, Percepción 60.
***(Posición de Combate)*** +1L0 si su oponente no posee Frialdad 50.
***(1 Acción)*** En ataque por sorpresa, +1L1 extra.
**Especial:** Venenos. Cuando mueren se disuelven dejando solo sus ropas. Sus armas (Forja entre 1 y 2) se disuelven en un plazo de entre 12 y 48 horas. Según el arma que usen, poseen 2 Parámetros+. 2D en todo.

### *Thule Gesellschaft*

En esta categoría se incluyen todas las tropas al servicio de las diferentes Divisiones de Thule. Normalmente van acompañadas de oficiales y suboficiales con vastas capacidades sobrenaturales.

**Tipo**: STURMABTEILUNG **Élite:** 5
Tropas de Élite de Sol Negro, temidas tanto en la organización como fuera de ella. Su entrenamiento y sus implementaciones genéticas los convierten en máquinas de matar imparables. Los tratamientos que han recibido los hacen inmunes a cualquier tipo de control mental.
**PG**: 50 **Acc** 4 **Ini** 6 **Arm**: **F** 0 **B** 4p **E** 2p **Agu** 8 **Pozo** 3/3

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Cuchillo | +9 | 90 | 80 | 3L3 | Ci, R+, Ma, He, Op+ |
| Subfusil Pesado | +6 | 110 | 80 | 3L3 | He, R+, Op+ |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 60, Atletismo 60, Conducir 75, Des. Físico 50, Res. Física 60, Vigor 60, Frialdad 60, Percepción 75.
**Especial:** Inmunes a control mental. 2D en las Características. Suelen llevar equipo especializado, así como visores de infrarrojos (ven en la oscuridad) y filtros de gases. Recarga Rápida. Mejora Defensiva 3.

**Tipo**: THULE WEHRMACHT **Élite:** 1-3
Las tropas regulares de Thule, soldados bien entrenados dispuestos a dar sus vidas por los ideales del 4º Reich. Existen diferentes niveles de Élite que varían entre 1 y 3 según su entrenamiento, estadísticas y experiencia.
**PG**: 15-25 **Acc** 3 **Ini** 3 **Arm**: **F** 2p **B** 4p **E** 0 **Agu** - **Pozo** 2/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Culatazo | +3 | 50 | 40 | 2L2 | At |
| Subfusil Pesado | +3 | 50 | 40 | 2L2 | He, R |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 20, Atletismo 50, Sigilo 30, Des. Físico 20, Res. Física 30, Vigor 30, Percepción 40.
**Especial**: Visores de infrarrojos (ven en la oscuridad) y filtros de gases. Recarga Rápida.

**Tipo**: GEISTTRUPPEN (Élite) **Élite:** 3
Las tropas fantasma de Thule, soldados especializados en misiones encubiertas. Su programa de entrenamiento les hace excepcionalmente versátiles en los campos del sigilo y el asesinato.
**PG**: 30 **Acc** 3 **Ini** 1d+4 **Arm**: **F** 0 **B** 4p **E** 2p **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Cuchillo | +1d+7 | 75 | 70 | 2L3 | Ci, R+, Ma, He, Op+ |
| Pistola Pesada | +2d+4 | 90 | 70 | 2L3 | He, Pr, R+, Op+ |
| Rifle Pesado | +1d+4 | 90 | 70 | 4L3 | He, Pr |

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 30, Atletismo 75, Sigilo* 100, Des. Físico 30, Fuerza de Voluntad 30, Disfraz 50, Percepción 80, Reparaciones 50, Seguridad 75.
**Especial:** Suelen llevar equipo especializado, así como todo tipo de trampas y armamento. 2D en las Características.

**Tipo**: BLITZTRUPPEN **Élite:** 5
Soldados implementados genética y farmacológicamente para convertirlos en las tropas más mortíferas ideadas por el ser humano. Inmunes al dolor y con una mente lobotomizada, están preparados para combatir con Akuma y exterminar a cualquier cantidad de enemigos sin preocuparse por su propia seguridad. Son capaces de descargar energía bioeléctrica a distancias muy cortas (no más allá de 1 metro). Su modus operandi es avanzar contra sus víctimas y destrozarlas a corta distancia.
**PG**: 90 **Acc** 5 **Ini** +6 **Arm**: **F** 6 **B** 6 **E** 6 **Agu** 8 **Pozo** 4/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pistola T2* | +1d+6 | 90 | 75 | 5L3 | Ci, R+, Ma, He, Op+ |
| Elektroschlag** | +6 | 80 | 75 | 6L3 | He, Pr, R+, Op+ |

* Si está a quemarropa añadirá una descarga: +2L0 por 1 Acción.
** Daño Elemento Metal.
**Poderes:** Bioelectrokinesis (limitada) 2. **Bioenergía:** 30.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 90, Atletismo 60, Des. Físico 75, Res. Física 80, Vigor 80, Des. Sobrenatural 50, Frialdad 90, Percepción 60.
**Especial:** Implementaciones genéticas y farmacológicas. Inmunes a control o lectura mental. Inmunes a dolor y miedo. +6 a Armadura contra ataques eléctricos. 3D en las Caracteristicas físicas, 2D en las mentales.

### *Cultistas*

Grupos ocultistas ávidos de poder, poseedores de conocimientos arcanos. En muchas ocasiones adoran a los Akuma o están asociados a ellos. Los líderes pueden ser humanos o cualquier arquetipo sobrenatural. Aunque sus habilidades combativas los convierten en carne de cañón, cuando unen sus habilidades mágicas pueden invocar hechizos a velocidad vertiginosa y con una Potencia de Hechizo que convierte sus efectos en algo digno de respeto.

**Tipo**: CULTISTA MENOR **Élite:** 1
**PG**: 10 **Acc** 2 **Ini** 2 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** - **Pozo** 1/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Sobrenatural | +2 | 40 | 40 | hechizo | |
| Cuchillo | +5 | 35 | 25 | 1L2 | Ci, R, Ma, He |
| Pistola Media | +1d+2 | 30 | 40 | 2L1 | He, Pr, R |

**Habilidades**: Des. Sobrenatural 20, Con. Ocultismo 50, Con. (Kami) 40.
**Kidou/Madou:** Pot. Hechizo: (Kami Oscuro) 6. **Ki** 34.
**Hechizos:** 40-80 Niveles de Maestría, en base a sus conocimientos.
**Especial:** Coop. Arcana. Potenciación Arcana. (Pot. Arcana 1). MEN y VOL 2.

**Tipo**: CULTISTA **Élite:** 1
**PG**: 15 **Acc** 3 **Ini** 4 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 2/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Sobrenatural | +4 | 60 | 55 | hechizo | R |
| Cuchillo | +7 | 45 | 30 | 1L2 | Ci, R, Ma, He |
| Pistola Media | +1d+4 | 50 | 55 | 2L1 | He, Pr, R |

**Habilidades**: Des. Físico 20, Des. Sobrenatural 30, Conocimiento Ocultismo 80, Con. (Kami Oscuro) 100, Con. (Kami Oscuro) 60.
**Kidou/Madou:** Pot. Hechizo: (Kami Oscuro) 12/8. **Ki** 54.
**Hechizos:** 60-100 Niveles de Maestría, en base a sus conocimientos.

**Especial:** Cooperación Arcana. Potenciación Arcana. (Pot. Arcana 2), Invocación Rápida (comúnmente Onmyoji, Onkei o Tatari). VOL y MEN 3.

**Tipo**: CÍRCULO INTERNO **Élite:** 2
**PG**: 25 **Acc** 4 **Ini** 5 **Arm**: **F** 0 **B** 0 **E** 0 **Agu** 10 **Pozo** 3/2

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Sobrenatural | +5 | 90 | 85 | hechizo | R+ |
| Cuchillo | +8 | 55 | 40 | 1L2 | Ci, R+, Ma, He |
| Pistola Media | +1d+5 | 60 | 85 | 2L2 | He, Pr, R+ |

**Habilidades**: Des. Físico 30, Des. Sobrenatural 50, Con. Ocultismo 100, Con. (Kami) 150, Con. (Kami) 100, Con. Kami 60.
**Kidou/Madou:** Pot. Hechizo: (Kami/Kami) 20/13/9. **Ki** 70.
**Hechizos:** 100-200 Niveles de Maestría, en base a sus conocimientos.
**Especial:** Ver Cultista más Pot. Arcana 3. VOL y MEN 3.

### *Criaturas Convocadas*

Las invocaciones Kōmajutsu son criaturas invocadas por medio del Kidou o el Madou cuyas capacidades son muy diferentes aunque siempre están basadas en el elemento del Hechizo. Un mismo invocador solo puede mantener una misma invocación a la vez. Las criaturas invocadas son detenidas por los Kekkai y no pueden atravesarlos de forma normal. Un invocador puede comunicarse con cualquier criatura que haya convocado. Una criatura convocada es inmune a toda clase de control mental.

Los hechizos detallados en la sección de poderes de una invocación están activos de forma contínua sin necesidad de renovarlas o pagar puntos de poder para su activación y se consideran habilidades naturales de la criatura, por lo que no pueden ser disipadas mediante Kidou. Se detalla el Guardián/Elemento al que pertenece y su Maestría, así como la Potencia de Hechizo a la que actúan si es necesario.

Es posible regalar a una criatura convocada un objeto especial de calidad o encantado mediante ciertos rituales. Si la criatura lo acepta, el objeto pasará a ser de su posesión, creándose un vínculo entre ella y el invocador. El objeto desaparecerá cuando la criatura sea desconvocada, para reaparecer cuando la criatura sea convocada como parte de la convocación. Esto solo es posible con ropa, joyería y armamento que pueda ser portado por la criatura. Los Kitsune son particularmente dados a guardar regalos. En el caso de los Onmyoji muchas convocaciones pasan de padres a hijos como una herencia familiar y, en el caso de ser criaturas inteligentes, llegan a tener una relación fraternal.

**Tipo**: CABEZA DE OROCHI
**Invocación: Orochi Maestría 100.** **Tamaño:** Descomunal (15 m)
FUE: 6 RES: 6 REF: 3 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 5/4
**Poder:** - **PG** (+3) 40 **Reg** 5 **PF** 14 **DP** 60
**Acción** 3 (+2) **Ini** -2 **Agu** 8 (24) **Arm: F** 7 **B** 7 **E** 7
**PR: FUE +12 RES +11 REF +7 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco* | -2 | 150 | 120 | 7L6 | He+, Cr+ |
| Aliento de Orochi | -2 | 150 | 120 | - | Envenenamiento++ |
| Embestida | -2 | 150 | 120 | 7L5 | At+, Em++, Ca+ |

* Daño Maldito y Envenenamiento++. Área 3m.
**Poderes:** *Sangre Ponzoñosa (Orochi 30), Aliento de Orochi (Orochi 69, PH 30). Huesos de Serpiente (Orochi 55). Ojos Dorados de Orochi (Orochi 65, PH 30), Saliva de Orochi (Orochi 75). Sentidos Ofídicos* (Vision Termográfica).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 240.
**Habilidades:** Pr. de Fuerza 180, Res. Física 150, Des. Físico 150, Percepción 60.
**Especial:** Atacarla en cuerpo a cuerpo provoca Envenenamiento+.
**Movimiento:** 5.

**Tipo**: CAMPEÓN
**Invocación: Byakko Maestría 80.** **Tamaño:** Grande (3 m)
FUE: 4 RES: 4 REF: 2 VOL: 3 MEN: 1 POT: 0 Pozo 4/2
**Poder:** - **PE** (+1)25 **Reg** - **PF** - **DP** 30
**Acción** 2 (+1) **Ini** 0 **Agu** 9 (13) **Arm: F** 15 **B** 30 **E** 15
**PR: FUE +8 RES +10 REF +4 VOL 0 MEN +1**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Arma Enorme | 0 | 110 | 90 | 7L4 | según arma, Apt+ |
| Pelea | 0 | 110 | 90 | 5L3 | At+, Apt+, Em++ |

**Poderes:** Inmunidad Metal, Hemorragia, venenos, control mental y miedo. Reconstrucción (mientras se encuentra inactivo, regenera 10PE por hora).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 180.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 150, Resistencia Física 210, Percepción 70.
**Movimiento:** 3

**Tipo**: DIOS DEMONIO DE FUEGO
**Invocación: Karura Maestría 95.** **Tamaño:** Enorme (8 m)
FUE: 6 RES: 6 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 6/3
**Poder:** - **PG** (+2)35 **Reg** 10 **PF** 20 **DP** 55
**Acción** 2 (+2) **Ini** -1 **Agu** 8 (20) **Arm: F** 15 **B** 30 **E** 9
**PR: FUE +11 RES +10 REF +5 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras* | +1d-1 | 135 | 110 | 7L5+5 | At++, He+, Br+, F+ |
| Aliento Infernal** | +1d-1 | 135 | 110 | 7L4+5 | Incineración++ |

* Agravante PR15.
** Alcance 50m, área lineal 10m, Sobrenatural/Fuego Infernal++.
**Poderes:** Inmunidades: Fuego, Ilusiones, Control Mental, Penalizadores por Heridas, Dolor y Miedo. Arma Natural 6 (Agravante, Perforante F -6, Encantada). Vuelo 1. *Berserker* (siempre se encuentra en *Ira++++*).
**Debilidades:** Vulnerabilidad Agua (+50%)
**Estilo/Maestría:** Potente 220.
**Habilidades:** Pr. Fuerza 210, Res. Física 180, Vigor180, Des. Físico 150, Percepción 60.
**Movimiento:** 4

**Tipo**: DRAGÓN DE AGUA
**Invocación: Seiryu Maestría 55.** **Tamaño:** Grande (3 m)
FUE: 3 RES: 4 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 3/2
**Poder:** - **PG** (+1)25 **Reg** 5 **PF** - **DP** 20
**Acción** 2 (+1) **Ini** +1 **Agu** 9 (16) **Arm: F** 15 **B** 15 **E** 6
**PR: FUE +5 RES +5 REF +3 VOL 0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauces* | +4 | 75 | 60 | 4L2 | At+ |

* *Prisión*: daño Elemento Agua, penalizadores (ver más abajo).
**Poderes:** Vuelo 1. *Prisión* (un objetivo impactado por su ataque de fauces es engullido, reducioendo su Movimiento en -1, incrementando en +1 Acción el uso de cualquier Parámetro o Maniobra, impide la comunicación y le provoca asfixia. Una vez atrapado, una PR FUE15 permitirá librarse de la Prisión, al coste de 1 Acción Activa. El Dragón de Agua solo puede aprisionar a una criatura de tamaño mediano o dos de tamaño pequeño).
**Debilidades:** Vulnerabilidad Tierra (+50%).
**Especial:** Forma Líquida. Naturaleza Acuática.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 120.
**Habilidades**: Pr. de Fuerza 90, Res. Física 90, Vigor 90, Percepción 70.
**Movimiento:** 3.

**Tipo**: GUERREROS SAGRADOS (Esbirros) **Élite:** 1
**Invocación: Genbu Maestría 50.**
**PE**: 20 **Acc** 2 **Ini** +2 **Arm**: **F** 15 **B** 15 **E** 0 (T5) **Agu** - **Pozo** 3/1

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Espada | +2 | 50 | 40 | 4L2 | He |

**Poderes:** *Forma de Arcilla (Genbu 20).*
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 40, Res. Física 80, Vigor 80, Percepción 30.
**Especial:** Regeneran 2PE por asalto. Si pierden el contacto con la tierra son destruidos permanentemente. +5 PR FUE.

**Tipo**: FÉNIX
**Invocación: Suzaku Maestría 80.** **Tamaño:** Grande (3m)
FUE: 0 RES: 4 REF: 5 VOL: 3 MEN: 2 POT: 0 Pozo 4/3
**Poder:** - **PE** (+1)25 **Reg** 1D **PF** - **DP** 30
**Acción** 3 (+1) **Ini** +4 **Agu** 8 (16) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +2 RES +2 REF +6 VOL +0 MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras* | +7 | 110 | 90 | 4L3 | Di+. Ca++, Incineración+ |
| Picado* | +4 | 110 | 90 | 0L5 | Incineración+ |

* Sobrenatural/Fuego y provoca Incineración+.
**Poderes:** *Forma de Fenix (Suzaku 71).* Vuelo 5. *Picado:* provoca daño Sobrenatural/Fuego y causa un daño de +1L0 por cada Nivel de Salud sacrificado al emplearlo, en un area de 3 metros de radio.
**Debilidades:** Vulnerabilidad Agua (+50%).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 180.
**Habilidades**: Atletismo 120, Percepción 70.
**Especial:** El Fénix siempre ataca a su objetivo en pasadas rasantes, a no ser que utilice su habilidad especial de Picado con el que se lanza contra el objetivo, inmolándose y provocando una deflagración de llamas que abrasa a los oponentes al coste de todas las acciones del asalto. Cualquiera que le ataque cuerpo a cuerpo es afectado por Incineración+.
**Movimiento:** 5.

**Tipo**: KITSUNE / NOGITSUNE (SANBI -TRES COLAS)
**Invocación: Inari/Kyomu Maestría 33. Tamaño:** Medio
FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 3 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 15
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE** - **RES +1** **REF +2** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco* | 1d+4 | 40 | 45 | 2L2 | R, He+ |
| Artes Marciales** | 1d+4 | 40 | 45 | 2L3 | Según Arte Marcial |
| Katana (Battojutsu)** | 1d+4 | 45 | 45 | 3L3 | Ci, R, Ka+, He+, |
| Kitsune-bi | 1d+4 | 40 | 45 | 3L3 | Incineración+ |

* Solo puede realizarse en Forma Animal.
* *Solo puede realizarse en Forma Humana.

**Poderes:** ***Henge (Transformación):*** Puede tomar una forma humana de tamaño medio, generalmente muy atractiva; una vez decidida su forma humana no puede ser variada en posteriores transformaciones; la forma es imperfecta pues mantiene sus orejas de zorro y sus colas (puede usar Concentración para hacer desaparecer esas imperfecciones, apareciendo de nuevo si la pierde). Ambos aspectos se consideran su forma natural y no poseen límite de tiempo. Los objetos personales se transforman. Alternar entre la forma de zorro y humana o viceversa requiere 1 Acción Activa.
***Recuperación Yōkai:*** Los Yōkai son inmunes a enfermedades naturales. Pueden activar una regeneración de 1 punto por cola durante 10 asaltos al coste de 1PF y consumir un puñado de arroz si se trata de un Kitsune o 1PF y consumir 250ml de alcohol si se trata de un Nogitsune
***Sukima (Brecha):*** Movimiento Instantáneo 1.
***Kotodama (Palabras de Poder):*** *Controlar lo Inerte* 1, los cambios duran mientras mantenga la Concentración; Requiere 1 Acción Activa. **(1PF):** El objeto creado dura 48 horas y no requiere concentración.
***Kitsune-bi (Fuego de Zorro):*** Puede proyectar una Pirokinesis de llamas azuladas mediante el toque o a hasta 30 metros de distancia causando 0L3 de daño Sobrenatural/Elemental Fuego+ con un *Incremento de daño* por cada cola. Requiere 1 Acción Activa y 4 puntos de Poder.
***Hoshi (Estrella):*** A voluntad puede crear un diminuto orbe de inofensivas llamas espirituales azuladas que emite una luz similar a una antorcha y que desaparece si se aleja más de 10 metros de su creador.
***Transfusión Vital:*** Un Kitsune mediante su toque puede transferir 2d de sus propios PG a un objetivo vivo al coste de 1PF y 1 Acción Activa; los PG transferidos se consideran sacrificio, no puede curar enfermedades.
***Alterar Percepciones (Influencia 200):*** Un Nogitsune puede crear efectos similares al poder Akuma *Alterar Percepciones* con efecto de un Nivel de Sello por cada cola, Requiere 1PF por escena y 1 Acción Activa.
*Sentido Agudizado (Oído):* +30. *Visión Espiritual*.
**Estilo/Maestría:** Rápido 80 (*Variable*, ver notas)
**(*Posición de Combate-Katana*)** Sustituye su Parámetro Manejable por Kata, además elimina los penalizadores por desenvainar un arma.
**Habilidades**: Atletismo 70, Criminal 70, Sigilo 70, Frialdad 40, Fuerza de Voluntad 50, Convencer 50, Disfraz 70, Encanto 50, Percepción 70 (+30 Oído), Con. Arte 50. Con. Medicina 70, Con. Historia 70. Supervivencia 50.
**Notas:** Cada cola proporciona 30 puntos en Desarrollo Físico y Vigor y 50 PX para habilidades no combativas y tablas de combate dentro de los límites acostumbrados. La criatura base está diseñada con 3 colas para Maestría 33 y un Conocimiento Kami de 80. Dependiendo del número de colas, recibe un nombre: *Ichibi* (1 cola), *Nibi* (2 colas), *Sanbi* (3 colas), *Yonbi* (4 colas), *Gobi* (5 colas), *Rukobi* (6 colas), *Shichibi* (7 colas), *Hachibi* (8 colas) y *Kyūbi* (9 colas).
Para calcular la puntuación en las habilidades de combate de la criatura *(PDA, PDD, Pozo de Dados y Ventajas de Maestría)* usa la puntuación en el Conocimiento del Kami Inari o Kyomu del invocador.

**Tipo**: KOMAINU, GUARDIANES DE TIERRA
**Invocación: Genbu Maestría 60. Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 2 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 2/3
**Poder:** - **PE** 15 **Reg** - **PF** - **DP** 35
**Acción** 2 (+1) **Ini** +3 **Agu** 9 (11) **Arm: F** 15 **B** 15 **E** 10
**PR: FUE +3** **RES +3** **REF +1** **VOL +0** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco o Garras | +3 | 60 | 70 | 3L3 | He, Ap++ |

**Poderes:** *Inmunidad:* Hemorragia y Plaga. *Shishi-Mai (Danza del León):* cuando prueba la sangre de un oponente Akuma gana +20 PDA, +2L0 al daño y +1D a su Pozo de Dados hasta el final del combate; cuando usa esta habilidad su cuerpo toma una tonalidad rojiza y sus Armaduras se reducen en 5 puntos. *Garras y fauces de piedra:* Perforante F -9. *Aspecto Pétreo:* Un Komainu es indistinguible de una estatua hasta que se mueve. Mientras está inmóvil, sus Armaduras se elevan a 30.
**Estilo/Maestría:** Defensivo 120.
**(*Posición de Combate*)** +2 a tus PR contra cualquier Estado Alterado y Parámetro impuesto por oponentes sobrenaturales.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 90, Res. Física 90, Sigilo 60, Vigor 90, Percepción 70.

**Tipo**: LOBO DE OBSIDIANA
**Invocación: Okami Maestría 51. Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 3 REF: 5 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 4/3
**Poder:** - **PG** 20 **Reg** - **PF** - **DP** 35
**Acción** 3 (+1) **Ini** +6 **Agu** 9 (11) **Arm: F** 15 **B** 15 **E** 10
**PR: FUE +2** **RES +3** **REF +4** **VOL 0** **MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco | +9 | 90 | 75 | 4L3 | He+, Apt++ |

**Poderes:** *Inmunidades:* Aturdimiento, Hemorragia, Plaga. *Mimetismo:* proporciona un bonificador de +50 a la habilidad de Sigilo e invisibilidad completa mientras se mantenga inmóvil. *Hombre Misterioso (PR MEN15). Sentido Agudizado (Olfato):*+30. *Garras y fauces de Obsidiana:* +1L0, Perforante F -3, Daño Maldito.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 150.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 60, Atletismo 120, Sigilo 120 (170), Res. Física 90, Vigor 90, Percepción 90 (+10 Olfato), Supervivencia 70.

**Tipo**: DULLAHAN, ARMADURA DECAPITADA
**Invocación: Madoshu 69. Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 5 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 2/3
**Poder:** - **PE** 35 **Reg** - **PF** - **DP** 55
**Acción** 2 (+1) **Ini** +3 **Agu** 9 (12) **Arm: F** 15 **B** 15 **E** 15
**PR: FUE +2** **RES +5** **REF +1** **VOL 0** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Hoja de Sombras* | +3 | 95 | 110 | 6L3 | Ci, He+, R, Op++ |
| Pelea* | +3 | 90 | 110 | 3L2 | At, Op++ |

***** El ataque causa el efecto del poder Akuma Llamas del Espíritu 2.
**Poderes:** Inmune a Estados Alterados. Manipulación Sombría 2. Radar. Llamas del Espíritu 2. Animación Necromántica 2.
**Debilidades:** Luz Solar (M). Incapacidad Regenerativa (Solo puede ser curado por habilidades que recuperen PE). Intelecto Limitado.
**Estilo/Maestría:** Defensivo 180.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 60, Desarrollo Físico 150, Vigor 150, Resistencia Física 150, Percepción 70. Supervivencia 50.
**Notas:** Solo puede utilizar su poder de Animación Necromántica con criaturas decapitadas, y todos los Títeres o Marionetas que anime obtienen Arma de Sombra (+1L0) y percibirán a las criaturas por su energía vital; por contra ganan Debilidad Mayor a Luz Solar.

**Tipo**: DULLAHAN, JINETE DECAPITADO
**Invocación: Madoshu Maestría 69. Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 3/2
**Poder:** - **PG** 17 **Reg** 5 **PF** 9 **DP** 30
**Acción** 3 (+1) **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR: FUE +3** **RES +2** **REF +1** **VOL 0** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Guadaña Sombría | +7 | 110 | 90 | 6L3 | Ci, Ca+, He++, Ma+ |
| Pelea | +4 | 110 | 90 | 3L2 | At |

**Poderes:** Resistencia Excepcional. Sentidos Especiales (Radar 100m). Soporte Vital. Manipulación Sombría 5. Jinete del Infierno 2.
**Debilidades:** Luz Solar (M). Incapacidad Regenerativa (bajo luz solar).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 180.
***(Posición de Combate)*** Contra Esbirros, retira sus dados tirados de daño para eliminar tantos puntos de Élite como los dados retirados.
***(1 Acción)*** El parámetro Circular no reduce el daño y suma +2 a sus PR de Hemorragia, suma +2 a sus Armaduras hasta final del asalto.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 90, Des. Físico 60, Res. Física 60, Vigor 60. Conducir 90. Sigilo 70. Intimidar 70. Percepción 70. Supervivencia 70.
**Notas:** Esta criatura es inteligente y posee voluntad propia como rasgos de personalidad y recuerdos muy fragmentados de su anterior vida, por lo que puedes repartir 150 puntos en habilidades y conocimientos con un límite de 120, además puede reprimir sus ansias asesinas.

## CREACIÓN DE CRIATURAS

Además de todos los antagonistas de las diferentes facciones, los personajes se encontrarán en no pocas ocasiones con seres creados biológicamente en los laboratorios del *Proyecto Nue*, maravillas tecnológicas creadas a partir de la tecnología atlante, criaturas místicas invocadas mediante potentes rituales de Kidou/Madou o misteriosos entes cuya misma existencia es un enigma. Al contrario que otros juegos de rol, en Akuma preferimos ofrecerte una forma para generar monstruosidades y engendros que usar en cualquier

aventura, disfrutando de la ventaja de que solo serás tú quien conozca los puntos débiles y las diversas capacidades de estos seres.

A lo largo de este breve apartado proporcionaremos todas las reglas para la creación de criaturas, finalizando con algunos ejemplos. No incluiremos un compendio de engendros, ya que consideramos que es más importante aprovechar ese espacio para centrarnos en otros aspectos del juego. Después de todo, no tardarían mucho en acabar en manos de los jugadores y toda la excitación de enfrentarse a lo desconocido desaparecería con una breve lectura. Desde aquí os recomendamos encarecidamente a los Directores de Juego a desarrollar vuestras propias creaciones, personalizándolas para el nivel de poder de vuestros jugadores. Recuerda siempre la regla de oro de la narración: *a mayor ignorancia, mayor suspense.*

## TIPO DE AMENAZA

Representa lo poderosa que es la criatura en relación a los jugadores.

**Mayor:** Una amenaza mayor es una criatura cuyo poder la convierte en un temible oponente capaz de exterminar a los personajes en igualdad de condiciones, algo apropiado para el clímax de una aventura. Los personajes deberían de utilizar la cabeza, así como los conocimientos que hayan podido reunir acerca de ella antes de enfrentarse a la amenaza, ya que un enfrentamiento directo con un ser de estas características puede terminar con muchas bajas en sus filas. Recibe entre 6 y 12 Puntos de Creación.

**Media:** Una amenaza media es una criatura cuyo poder la pone en igualdad de condiciones con los personajes, aunque la ventaja estará de parte de ellos merced a su mayor número y su mayor abanico de poderes. Recibe entre 4 y 7 Puntos de Creación.

**Menor:** Una amenaza menor es una criatura que no debería resultar un reto y cuyo propósito es proveer de colorido al escenario y de entretenimiento a los personajes. Aun siendo claramente inferior, uno de estos seres es lo suficientemente poderoso como para provocar graves problemas a un personaje en solitario, así pues deberían ser tomadas en serio. Recibe entre 1 y 5 Puntos de Creación.

## ORIGEN

La clase de criatura de la que se trata, su procedencia.

**Biológico (0PC).** Este tipo de criaturas han sido creadas mediante ingeniería genética como puede ser cualquier engendro del *Proyecto Nue*.

*Poderes:* Poderes Akuma o Psicomentat.

**Demoníaco (0PC).** Engendros creados mediante poderes o rituales Akuma.

*Poderes:* Poderes Akuma. Criaturas muy poderosas, Poderes Asura.

**Elemental (1PC).** Este tipo de criaturas están alineadas con un Elemento hasta tal punto de estar formadas por él. Son creadas mediante invocaciones de Madou o Kidou, aunque ciertos poderes demoníacos pueden crear criaturas Elementales menores.

*Capacidades Especiales:* Inmunidad (a su Elemento, venenos, control mental, miedo), Forma Elemental (del tipo adecuado), Mente Antinatural, Soporte Vital.

*Poderes:* Cualquier poder basado en Elementos, Ofuda (sin requisitos materiales). Sus ataques físicos causan daño Elemental.

*Debilidades:* Vulnerabilidad Elemental.

***Forma Elemental***

*Agua/Podredumbre/Veneno:* Armadura F/B +9. Forma líquida. Naturaleza Acuática.

*Madera (Luz)/Vacío:* Armadura F/B/E +6. Inmaterial. Vuelo 1.

*Madera (Vegetal):* Armadura F/B +9. Regeneración +5. Resistencia Excepcional.

*Fuego/Fuego Infernal/Metal (Aire)/Polvo:* Inmaterial. Vuelo 1. Forma Energética.

*Tierra:* Armadura F/B +15. Naturaleza Subterránea. +1L0.

**Místico (0PC).** Este tipo de criaturas son creadas mediante habilidades metafísicas, pudiendo tratarse de cualquier invocación creada mediante rituales de Kidou, Madou u otras disciplinas mágicas. Pueden ser de un Origen Elemental sin incremento de coste.

*Poderes:* Equivalencias elementales a los poderes Akuma (como una armadura física de roca en una estatua animada), poderes Esper que tengan que ver con alguno de los elementos (Pirokinesis, etc.…) y Sellos Onmyoji.

**No-Muerto (0PC).** Este tipo de criaturas son cadáveres reanimados u espíritus sin descanso, ya sea libres o sellados en un cuerpo. Pueden ser creados por rituales de magia demoníaca o Madou, así como por poderes Akuma y poderosos Ayakashi.

*Capacidades Especiales:* Inmunidad (venenos, hemorragias, miedo), Mente Antinatural, Soporte Vital. Resistencia Excepcional.

*Poderes:* Adaptaciones de poderes Akuma de tipo físico y poderes Ayakashi.

*Debilidades:* Incapacidad Regenerativa (solo funciona la regeneración propia). Intelecto Limitado (superable por 1PC). Una Debilidad o una Vulnerabilidad Final.

**Tecnológico (0PC).** Este tipo de criaturas son constructos, seres mecánicos creados mediante la más moderna tecnología y las mejoras Esper, comúnmente vehículos de combate con su propia IA (inteligencia artificial).

*Capacidades Especiales:* Inmunidad (venenos y gases), Mente Antinatural, Soporte Vital.

*Debilidades:* Incapacidad Regenerativa (PE en lugar de PG).

*Poderes:* Poderes Esper, armaduras y armamento pesado de cualquier tipo.

**Híbrido (1/2PC).** Este tipo de criaturas son una mezcla de dos/tres de los anteriores. Su origen debería ser realmente especial, pues pueden acceder a una cantidad de poderes y capacidades excepcional.

## TAMAÑO

Las criaturas pueden tener muchos y variados tamaños y, aunque también pueden disponer del poder Aumentar Tamaño, es necesario aplicarles una serie de modificadores según sea este, ya que para un ser de dimensiones colosales será mucho más liviano un ataque que para un ser humano normal y corriente.

**Medidas:** La altura o longitud de la criatura.

**Límites:** La puntuación máxima que puede asignarse a sus características de FUE/REF/RES. Las criaturas Diminutas y Pequeñas pueden poseer una FUE 0.

**Incrementos:** La cantidad de puntos que pueden ser añadidas entre sus Características físicas, así como al daño de sus ataques físicos.

**PG:** La modificación a los niveles de salud de una criatura,

**TABLA 43: TAMAÑO DE CRIATURAS**

| Tamaño | Movimiento | Medidas | Límites | Incrementos | PG | Ini | Área | Defensa | PR | Coste |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Diminuto | 1 | 1-10 cm | 1/7/1 | 1 | -2 | +1D | - | +30/0 | - | -1 |
| Pequeño | 1 | >1.5m | 3/6/3 | 0 | -1 | +2 | - | +10/0 | - | -1 |
| Medio | 2 | 1,5-2 m | 5/5/5 | 0 | - | - | - | 0/0 | - | 0 |
| Grande | 3 | 2-4 m | 6/5/6 | 2/+1L0 | +1 | -2 | - | 0/+3 | +2 | 1 |
| Enorme | 4 | 4-8 m | 7/4/7 | 4/+2L0 | +2 | -4 | 1m | 0/+6 | +4 | 2 |
| Descomunal | 5 | 9-20 m | 9/3/9 | 6/+1L1 | +3 | -6 | 3m | 0/+9 | +6 | 3 |
| Titánico | 6 | 20+ m | 9/2/9 | 8/+2L2 | +5 | -8 | 5m | 0/+15 | +10 | 5 |

ganando Niveles Magullado o perdiendo los mayores empezando por Magullado.

**Ini:** El modificador a la Ini de la criatura.

**Área:** El diámetro de la zona de acción de los ataques físicos de la criatura. Aquellos seres que poseen una gran envergadura pueden afectar a varios oponentes dentro de la misma zona, a no ser que otro oponente que disponga de una FUE igual o superior sea capaz de bloquear su ataque. Si la fuerza del que bloquea es inferior, será desplazado una cantidad de metros igual al área de acción de la criatura más la diferencia en FUE.

**Defensa:** El modificador a la PDD de la criatura debido a su tamaño. La segunda cifra es un incremento en su total de Aguante.

**PR:** El bono a las tiradas de las PR de Características físicas que haga la criatura. No se aplicará si es atacada por una criatura del mismo tamaño.

**Coste:** El coste en Puntos de Creación del Tamaño de la criatura.

## PUNTOS DE CARACTERÍSTICAS

La cantidad de puntos base que asignaremos a las criaturas dependerá de su nivel de amenaza: las menores dispondrán de 10, las medias de 12 y las mayores de 15, teniendo en cuenta los límites e incrementos que su tamaño les impone. Todas deben tener al menos VOL 1, siendo posible crear seres sin MEN, aunque serán completamente irracionales, guiados por impulsos animales primarios e incapaces de utilizar herramientas. Los límites de las Características Físicas los impone el Tamaño, los de las Mentales son 3 en el caso de las Amenazas Menores, 5 en el de las Medias y 7 en las Mayores.

## CAPACIDADES ESPECIALES

Una criatura invertirá sus Puntos de Creación en Capacidades Especiales que la potenciarán y darán forma al concepto que tengamos en mente. Cada Capacidad le proporcionará poderes o habilidades de las que normalmente carecen los seres humanos y las criaturas sobrenaturales.

**Absorción (1PC):** La criatura posee la habilidad de regenerar PG al herir a sus oponentes con sus ataques cuerpo a cuerpo, ya sea arrancando trozos de carne o absorbiendo sus fluidos. Cada nivel le proporciona 1PG de absorción por cada 10 de daño causado.

**Adaptación de Poder (1PC):** La criatura puede disponer un poder de una clase diferente a su origen, tratándose de una adaptación. Un ejemplo serían los brazos mecánicos de un Tecnoengendro que imiten el poder Akuma Miembros Extra.

**Asimilación (2PC):** La criatura posee la capacidad de asimilar los ataques que recibe, pudiendo usar dichas formas de agresión (siempre que sean de su mismo Origen) durante toda la escena. Su límite será un poder a la vez y al nivel que haya sido empleado por el objetivo.

**Asimilación Avanzada (4PC):** Igual que Asimilación excepto en que podrá asimilar varios poderes a la vez.

**Asimilación Absoluta (8PC):** Igual que Asimilación Avanzada excepto en que su duración es permanente.

**Ataque Extra (1PC):** Proporciona un ataque extra de cualquier clase sin penalizadores y 2 Acciones utilizables para este motivo.

**Aura (variable):** La criatura posee un aura que afecta a aquellos que se encuentren en un área igual a su POT. Los posibles efectos son:

*Decremento (1/2/3PC)* Los oponentes reciben un penalizador natural de -1/-3/-5 a una Estadística de Combate: Ini, efecto de Ataque, efecto de Defensa, Daño.

*Daño (1/2PC)* Toda criatura material en el área recibe un 1 punto/1D de daño de un tipo de daño específico por asalto, sin causar Estados Alterados.

*Estado Alterado (1/2PC)* Obliga a una PR contra el Estado Alterado/+ en cuestión.

*Incremento (1/2/3PC)* Los aliados reciben un bono natural de +1/+3/+5 a una Estadística de Combate: Ini, efecto de Ataque, efecto de Defensa, Daño.

*Resistencia (1/2PC)* Los aliados reciben un bono sobrenatural de +3/+6 a sus Armaduras y +1/+2 a sus PR.

**Capacidad Animal (1PC):** La criatura goza de una adaptación de una habilidad animal cuyos efectos son a elección del DJ.

**Capacidad Mística (1/2PC hasta Maestría 50/80):** La criatura goza de los efectos permanentes de un hechizo de Kidou o Madou, normalmente de tipo Onkei, que no puede ser disipado en forma alguna, ya que se renueva de forma instantánea. Si no se trata de una criatura de origen místico suma +1 al coste.

**Enjambre (1PC):** Este tipo de criaturas elevan su Agu a 6 excepto contra ataques en área.

**Enlace de Armas (1PC):** La criatura, obligatoriamente Tecnológica, puede enlazar dos o más armas del mismo tipo, usándolas con la misma acción y acumulando los beneficios de Fuego Automático.

**Forma de Ataque Especial (1-2PC):** Proporciona a la criatura una forma de ataque a discreción del DJ que no contemplan las reglas. Por 2PC, la forma de ataque afectará a varios objetivos.

**Forma Líquida (1PC):** La forma física de la criatura es fluida lo que le permite filtrarse por cualquier rendija, pudiendo incluso hacer un ataque de presa para asfixiar a sus adversarios introduciéndose parcialmente en su cuerpo, lo cual provoca pruebas de asfixia de forma inmediata.

**Forma Energética (1PC):** La forma física de la criatura está rodeada de energía elemental que provoca 1D de daño a quien la golpee en cuerpo a cuerpo.

**Fuente de Poder (1PC):** La criatura posee una fuente de poder que usa para recuperar su Poder mediante Alimentación. Los Tecnoengendros pueden mantener un poder no ofensivo sin coste.

**Fuente de Poder Incrementada (1PC):** La criatura incrementa sus puntos de poder base en +50%.

**Incremento de Característica (1PC):** +1 a una Característica.

**Incremento de Estadística (1PC):** La criatura recibe un bono a una estadística de combate de entre Armadura+3, +10PDA, +10PDD o +1L0, +1d Ini o +1Mov.

**Incremento de POT (1PC):** La criatura recibe un +3/+4/+5 a su POT (según su nivel de amenaza) pudiendo añadir nuevos poderes.

**Infección/Reproducción Menor (1/2PC):** La criatura tiene la capacidad de infectar a otras o crear otros seres diferentes a partir de sí misma, de un tipo bastante inferior, como Marionetas, Títeres o criaturas de poco poder y que suele utilizar como fuerza de choque. *Coste*: 1 punto (*limitada a un número equivalente a su POT*), 2 puntos (*ilimitada*).

**Infección/Reproducción Mayor (2/3PC):** Igual que la anterior pero pueden llegar a alcanzar su mismo estado adulto. En el momento de su creación, su tamaño y capacidades de combate son inferiores a las de su progenitor. *Coste*: 2 puntos (*limitada a un número equivalente a su POT*), 3 puntos (*ilimitada*).

**Inmaterial (1PC):** La forma natural de la criatura es inmaterial y no puede ser dañada más que con ataques Sobrenaturales o basados en sus Debilidades, ni puede afectar el mundo físico de forma natural. No recibe penalizador por heridas.

**Inmunidad (1PC):** La criatura es inmune al daño de una forma de ataque, de elemento o de fuente de daño (veneno, enfermedad, etc.…).

**Inmunidad (Adaptación) (1/2/3PC):** La criatura se adapta al daño recibido, incrementando su Armadura cada asalto en +10 contra tantas clases del mismo como el doble del coste de esta capacidad, sin límite. En el caso del daño Físico, se establecerá la subclase del mismo, contundente, filo, perforante, etc...

**Mente Antinatural (1PC)**: La mente de la criatura no puede ser controlada por poderes de Influencia.

**Naturaleza Acuática (1PC)**: La criatura puede moverse, combatir y respirar bajo el agua con absoluta normalidad.

**Naturaleza Subterránea (1PC):** La criatura puede moverse, respirar y combatir bajo tierra con absoluta normalidad.

**Regeneración Elemental (1PC):** La criatura tiene la capacidad de absorber la energía de los ataques de un tipo de elemento en particular y utilizarla para regenerar el daño recibido o para recargar su fuente de poder. En el primer caso, regenerará tantos PG como el daño recibido. En el segundo, regenerará la décima parte del daño recibido. Requiere Inmunidad a dicho elemento.

**Regeneración Excepcional (1PC):** La criatura dobla la

puntuación de regeneración que le proporcionan sus poderes, pagándolos con normalidad.

**Resistencia Excepcional (1PC):** La criatura obtiene +1D en sus PR.

**Sentidos Especiales (1PC):** La criatura percibe el mundo de una manera especial, ya sea captando las emanaciones del aura de los seres vivos, mediante radar, termografía o cualquier otra forma que el DJ considere apropiada.

**Soporte Vital (1PC):** La criatura no necesita respirar, dormir o descansar, estando activa de forma continua y siendo inmune a cualquier ataque basado en gases. Los Tecnológicos tienen esta capacidad de forma gratuita.

**Tamaño Engañoso (1PC):** La criatura posee unos bonificadores de Tamaño diferentes a los que le corresponderían por su aspecto.

**Transformación (4PC):** La criatura posee la capacidad de mutar para adoptar una forma alternativa diferente, cambiando de aspecto y capacidades, regenerando completamente el daño recibido. A todos los efectos se tratará de una criatura diferente, con sus poderes y habilidades. Debe de especificarse el detonante para la transformación (recibir cierta cantidad de daño, consumir cierta cantidad de cadáveres, morir, exponerse a un elemento o sustancia…). Es posible que la forma alterna posea un Tamaño diferente, pero debe de ser del mismo Origen. La forma alterna no necesita pagar esta capacidad a no ser que quiera poder revertirla o volver a evolucionar.

**Usuario de Kidou/Madou (1PC):** La criatura posee la capacidad de aprender y utilizar hechizos.

**Venenoso (1/2PC):** La criatura es venenosa, poseyendo Toque Venenoso 3/6 de forma automática con sus ataques naturales.

## DEBILIDADES

Es posible asignar debilidades a las criaturas que incrementarán su cantidad de PC. El límite de Debilidades es de 2 para las Amenazas Menores, 3 para las Medias y 4 para las Mayores.

**Condición Necesaria Menor (+1PC):** La criatura tiene sus poderes condicionados a algo, ya sea un objeto (talismán o fuente de energía), una zona de influencia o cualquier otra cosa. Si dicho requisito es anulado, no podrá usar al menos la mitad de sus capacidades sobrenaturales.

**Condición Necesaria Mayor (+2PC):** Igual que la anterior, pero no podrá usar ninguna de sus capacidades sobrenaturales.

**Debilidad (+1/2PC):** La criatura posee una Debilidad Menor/Mayor.

**Defensa Limitada (+1PC):** La criatura posee una puntuación de DP automática igual a 40 más REFx5 y nunca tira para defenderse.

**Fuente de Poder Reducida (+1PC):** El Poder de la criatura se reduce a la mitad.

**Incapacidad Regenerativa (+1PC):** La criatura no puede regenerar sus heridas por sí misma, pudiendo hacerlo solo de una forma determinada. Los Tecnológicos tienen esta debilidad de base a cambio de ciertas inmunidades.

**Intelecto Limitado (+1PC):** La criatura carece de capacidad de raciocinio, teniendo un patrón de comportamiento predecible que limita su efectividad, desde atacar inmediatamente al oponente más cercano o ir a por aquel que le haya causado el mayor daño. Será incapaz de utilizar tácticas u obedecer órdenes, aun las más simples como podrían hacer los animales entrenados.

**Necesidad Imperiosa (+1PC):** La criatura necesita un suministro constante de un tipo de sustancia o energía, requiriendo un consumo mínimo al día o quedará inactiva e incluso podría morir. Ejemplos podrían ser consumir adrenalina ya sea de sus víctimas o suministrada, un tipo de refrigerante en el caso de una criatura Tecnológica o cosas similares.

**Sin Libre Albedrío (+1PC):** La criatura debe de recibir órdenes para actuar, atacar o incluso defenderse. En el caso de ser Tecnológica requerirá ser pilotada. Si queda sin guía, quedará inactiva.

**Vulnerabilidad Elemental (+1/+2PC):** La criatura recibe un +50%/+100% de daño de una forma de ataque elemental. *Coste*: -1/-2 puntos.

**Vulnerabilidad Física (+1/+2PC):** La criatura recibe un +50%/+100% de daño de una forma de ataque específica, cortante, contundente, balística, etc.… o en un punto específico. *Coste*: -1/-2 puntos.

**Vulnerabilidad Final (+2PC):** La criatura es destruida si recibe daño de un elemento específico, de una fuente en particular como un material, un tipo de Kidou o es expuesta a una sustancia. *Coste*: -2 puntos.

## PODERES

En este punto, debemos de seleccionar los poderes de la criatura entre aquellos a los que su origen le permita acceder, de la misma forma que los antagonistas Akuma, Esper, Jigoku o Ayakashi.

La limitación depende del reto que el Director de Juego quiera plantear a los personajes pero no debería superar un total de POT 3 por Punto de Creación en el caso de las amenazas menores, POT 4 por Punto de Creación en el caso de las amenazas medias y POT 5 por PC en el caso de las amenazas mayores, con especializaciones a discreción. En el caso de poderes Esper, deberán ser comprados por niveles igual que los poderes Akuma, pagando el doble de POT si se supera el límite de la MEN. Las Especializaciones de poder quedan a discreción del Director de Juego. Los poderes no tienen ningún coste en PC. Si la criatura no posee Fuente de Poder, recuperará tantos puntos por hora como su VOL.

## HABILIDADES, TABLAS Y ENTRENAMIENTOS

Las criaturas dispondrán de una serie de habilidades que serán escogidas de manera congruente por el Director de Juego. Un ser basado en el ADN de un lobo debería disponer de una buena Percepción, Atletismo e incluso Sigilo, y otro con capacidades mentales iguales a un ser humano puede poseer conocimientos y habilidades sociales. Las puntuaciones quedan a discreción del Director de Juego, que deberá establecerlas en base a la edad y experiencias del ser en particular, o su programación y aprendizaje en el caso de I.A.

Lo mismo se aplicará a las Tablas y Entrenamientos, que reflejarán las habilidades naturales, ferocidad o condicionamiento de las criaturas. Al igual que los poderes, no hay coste en Puntos de Creación.

## RECOMPENSAS

Las criaturas pueden poseer equipamiento, como armas, armadura u otros artefactos que sean capaces de utilizar. Los constructos Tecnológicos llevarán todo tipo de armamento pesado instalado, así como municiones y blindaje pesado, al estilo de los vehículos. Entre los posibles equipamientos se pueden incluir armas especiales o experimentales, que pueden ser muy útiles a los personajes posteriormente.

Por otra parte, también poseerán POT que podrá ser absorbida por personajes Akuma, Onmyoji o Zenryoku, aunque las amenazas menores proporcionarán solamente la mitad. Los constructos no dispondrán de la POT para ser absorbida pero a cambio su energía partirá de un Cristal Núcleo central que podrá ser extraído de entre sus restos y utilizado por los personajes Esper para reducir los costes del poder Matriz Cristalina, proporcionando 100 veces su POT en PB y tantos PX como su POT, aunque solo podrán utilizarse en un mismo cristal.

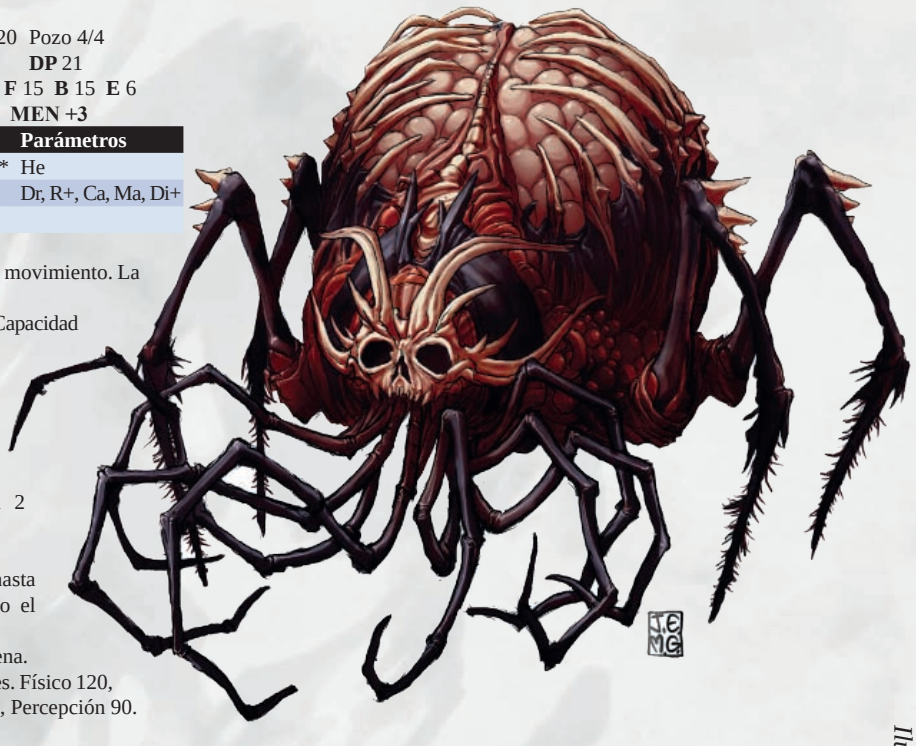
***KUMO-ONNA, Tejedora de Muerte***

La Dama Araña es una peligrosa criatura demoníaca con la capacidad para cazar cualquier presa, creada por el Profesor Okami a partir de ADN de cangrejo-araña japonés (*takaashigani*), de araña y de Bakemono. Su aspecto es el de una araña de gran tamaño (2 metros y medio de longitud) de colores rojo y negro, con un caparazón óseo que le cubre la cabeza y su parte superior, en la que pueden verse una especie de bulbos carnosos de aspecto repugnante. La Kumo-Onna posee multitud de capacidades sobrenaturales, así como una habilidad natural para imitar voces y sonidos que utiliza para emboscar a sus víctimas, atrayéndolas con gritos de socorro hacia una trampa mortal. Pese a su aspecto arácnido, posee el intelecto de un ser humano y una excelente memoria, pudiendo comunicarse. En combate, utiliza su gran velocidad y enorme fuerza para atravesar a sus oponentes con sus patas aceradas. Aquellos cadáveres que no va a consumir rápidamente los convierte en Marionetas mediante los bulbos de su parte superior.

**Criatura** Biológica. **Tipo de Amenaza:** Media (6)
**Tamaño:** Grande (2,5 m) **Movimiento:** 3
FUE: 6 RES: 4 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 20 Pozo 4/4
**Poder:** 40 **PG** (+1)25 **Reg** 4 **PF** 14 **DP** 21
**Acción** 3 (+9) **Ini** +1 **Agu** 9 (14) **Arm: F** 15 **B** 15 **E** 6
**PR: FUE +6 RES +5 REF +3 VOL 0 MEN +3**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Picadura | +1 | 85+5 | 65 | 6L2+1* | He |
| Alancear con Patas | +1 | 85+5 | 65 | 9L4+1 | Dr, R+, Ca, Ma, Di+ |
| Telaraña | +1 | 85+5 | 65 | ** | |

***** Veneno: 1D asaltos / PR RES15 / Daño/-
** PR FUE20 o Inmovilización Parcial e impide el movimiento. La telaraña posee 30PE.
**Capacidades Especiales:** Incr. de FUE, REF y RES, Capacidad Animal (telaraña), Ataque Extra 2, Venenoso.
**Debilidades:** Vulnerabilidad Física (+50% en la zona bulbosa, balística).
**Poderes:** Arma Natural 6 (Patas: Inc. Daño c/c 3, Perf.F. -6, Encantada) Coordinación Absoluta*, Miembro Extra 8 (+4 Armados, +2 Mov), Arm. Natural 5, Fuerza Akuma* 1, An. Necromántica 2 (bulbos), Regeneración Akuma 2.
**Estilo/Maestría:** 120 Ofensivo.
**Salto Inesperado (1PF)** Salta sobre un objetivo hasta a 30 metros. PDA+10, +1L1. Esto cuenta como el movimiento del asalto.
**(1PF)** +4 al Efecto de la Defensa durante una escena.
**Habilidades:** Proezas de Fuerza 120, Sigilo 90, Des. Físico 120, Vigor 80, Res. Física 90, Con. Imitación Voces 90, Percepción 90.



Ilustrado por © Sachsen

## RASGOS DE CRIATURAS

En muchas ocasiones, el Director de Juego enfrentará a los personajes con varios adversarios iguales y puede desear diferenciar a alguno de ellos como uno especialmente poderoso. En ese caso bastará con añadirle uno de los siguientes Rasgos, o varios si se trata de un villano excepcionalmente poderoso. Obviamente, es posible aplicar Rasgos a cualquier criatura, sea cual sea su origen, ya sea un Akuma, un Ayakashi, Esper o un Engendro de cualquier tipo. Otra opción es diseñar Maniobras específicas para ciertas criaturas, lo cual permite que los jugadores nunca estén seguros de a qué se enfrentan.

Recuerda lo que hemos dicho ya en alguna ocasión: la ignorancia produce el miedo.

**Acorazado**: +6 a todas las Armaduras.
**Ágil**: +2 Ini y +1 Acción.
**Alterador**: Posee un poder que altera la realidad similar al de un contratista.
**Armado**: Posee un arma especial que proporciona algún bono al combate. Por supuesto, al ser derrotado los personajes pueden hacerse con ella y emplearla si lo desean.
**Arsenal:** Posee diferentes formas de ataque según su nivel en un poder. Por ejemplo, un Mahou-Tsukai con Ataque de Energía 4 podrá crear 4 rayos con diferentes opciones.
**Bestial**: Cuando se enfurece, aumenta +5PDA y +1L0 su daño.
**Centelleante**: Puede atacar varias veces por asalto, reduciendo su daño en -1L1 por cada una, sin aplicar más penalizadores.
**Duro**: Suma +10 a su Base de PG.
**Estandarte**: Proporciona un bono a discreción del Director de Juego a sus aliados.
**Feroz**: +10 PDA. +1L1.
**Habilidoso**: Suma +50 a tres habilidades.
**Implacable**: Puede efectuar más de una contra por asalto, reduciendo su PDA en -20 y su daño en -1L1 por cada una consecutiva.
**Invencible**: Regenera 1 Nivel de Heridas por asalto.
**Invulnerable**: +5 al Aguante (sin límite)
**Letal:** Añade Agravado a todos sus ataques (o le suma +5).
**Maldito**: Sus ataques provocan daño Maldito si no se pasa una PR RES15.
**Mortífero**: -2 Aguante de sus oponentes y +2 a la dificultad de sus PR.
**Peligroso**: Sus ataques provocan algún tipo de efecto dañino residual automático sin resistencia, como la pérdida de 1PG o 1 punto de Poder durante 1D asaltos o un Estado Alterado.
**Resistente**: +1D guardado a todas las PR.
**Temible**: Desesperación obliga a retirar el dado más alto de cada tirada.

## IMPROVISANDO OPONENTES

Puede ocurrir que en alguna ocasión necesites disponer rápidamente de un oponente y no tengas el tiempo para crearlo. ¿Como actuar en estos casos? Aquí tienes un método para improvisar.

Garabatea en un papel los siguientes datos, eligiendo en cada caso lo que consideres necesario.

**Ini/Acciones:** ¿Cómo es de rápido el oponente?
Lento: +2/2 Medio: +5/3 Rápido: 1d+5/5 Muy Rápido: 1D+5/7

**PDA / PDD / Pozo:** ¿Cómo es de hábil respecto a los PJs? Toma como base la media del grupo y modifícalo según desees.
Fácil: -30/2/2 Media: +0/3/3 Difícil: +30/4/4
Excepcional: +50/5/5

**Daño:** ¿Cuánto daño causa el oponente?
Poco: 3L2 Medio: 4L3 Mucho: 6L3+2 Excepcional: 7L4+5

**PG:** ¿Cómo es de duro el oponente en relación con los jugadores? ¿Cuántos PG posee por Nivel de Salud?
Frágil: 10 Normal: 15 Duro: 20 Excepcional: 30

**Arm F/B/E:** ¿Cómo de acorazado está el oponente?
Nada: 0/0/0 Poco: 3/3/0 Mucho: 6/6/3 Blindado: 15/15/6

**Agu:** ¿Qué tal encaja el daño el oponente?
Mal: - Poco: 10 Normal: 9 Bien: 8 Muy Bien: 7

**PR:** ¿Cuantos dados tira en las PR el oponente?
Media: 2d+1 Resistente: 3d+3 Muy Resistente: 4d+5

Una vez hayas decidido todo, solo tienes que improvisar los aspectos adecuados a su forma de combate. Si usa armas de filo o garras puedes hacer que aplique el *Parámetro Hemorragia*. Si usa Poderes Elementales aplica el tipo de daño Elemental que desees. Actúa con naturalidad y no tendrás ningún problema. En cuanto a la POT que proporciona, asígnala según veas lo complicado que deseas les resulte derrotarlo.



# CAPÍTULO XVI
# MAGIA MADOU

*"Mi pequeña Misaki, ¿sabes dónde se encuentra el auténtico poder? En el corazón del hombre. Todos somos esclavos de nuestros deseos, nadie está libre de las cadenas de sus anhelos. Es quien usa esas ataduras como riendas quien de verdad guía el destino."*

*Inuyasha Yunfei, Sodanyaku de Jigoku*

## MADOU

Según algunos, el Madou es una perversión del Kidou creada por las fuerzas oscuras. Nada más lejos de la realidad. A lo largo de este libro se ha comentado en varias ocasiones que toda moneda tiene dos caras, y los cinco Kami no son una excepción. Cada uno de los elementos posee una naturaleza diferente, dependiendo de si está dirigido a la creación o a la destrucción. El Kidou se alimenta de las fuerzas de la creación y el Madou de las fuerzas destructivas.

Todas las bases del Kidou descritas en el *Capítulo VI* son válidas para el Madou, por lo que no las repetiremos aquí. Aun así, existen ciertas diferencias que desarrollaremos en profundidad a continuación.

## LOS CINCO KAMI OSCUROS

Los Cinco Kami Oscuros representan las formas violentas y destructivas de los elementos. Cada uno está ligado a un elemento y mantiene una relación con los demás. A todos los efectos, los Kami y los Kami Oscuros guardan las mismas interrelaciones descritas en el *Capítulo VI*, teniendo en cuenta qué elemento representa cada uno de ellos.

Los cinco Kami oscuros son:

***Orochi,*** la serpiente de ocho cabezas, representa el Elemento Veneno como fuerza corruptora, capaz de envenenar todo lo que respira o la versión violenta del Elemento Metal capaz de arrasar todo lo que intente oponérsele.

***Karura,*** el demonio de la corona de llamas, representa el Elemento Fuego como fuerza devoradora que consume todo lo material, reduciéndolo a cenizas, así como las emociones apasionadas y destructivas.

***Tsukuyomi,*** la luna que se refleja en la noche, representa el Elemento Podredumbre como catalizador de la descomposición, de la muerte como oposición a la vida que mantiene el Kami Seiryu.

***Okami,*** el líder de la manada, representa el Elemento Polvo como cruel tirano que desampara a sus criaturas, bajo cuyo yugo solo los fuertes sobreviven, abocando a los débiles al papel de presas.

***Kyomu,*** el que todo lo devora, la encarnación del Vacío, representa la antítesis del Elemento Madera, la voraz antivida que aguarda a todo lo que vive para deshacer su existencia. No debe de ser confundido con la muerte, que es un cambio de estado.

**TABLA 44. INTERRELACIONES ELEMENTALES**

| Elemento | Kami | Afín | Prohibido |
|---|---|---|---|
| Podredumbre | Tsukuyomi | Veneno | Polvo |
| Vacío | Kyomu | Podredumbre | Veneno |
| Fuego Infernal | Karura | Vacío | Podredumbre |
| Polvo | Okami | Fuego Infernal | Vacío |
| Veneno | Orochi | Polvo | Fuego Infernal |




## REQUISITOS DEL MADOU

Los requisitos del Madou son muy similares a los del Kidou, por lo que las reglas que los rigen son similares en su mayoría.

Todas las reglas sobre aprendizaje de hechizos, Potencia de Hechizo o Invocación son idénticas, aplicando los Conocimientos apropiados a cada uno de los Kami Oscuros. Las Tablas de Ocultismo se aplicarán también de la misma forma. Un usuario de Madou no podrá emplear Kidou y viceversa.

Muchos de los usuarios del Madou (como son los Akuma auténticos) no poseen alma. Eso no les causa ningún problema, ya que su capacidad de alimentarse de almas les conecta lo suficiente al Flujo de Almas como para poder usar la magia, aunque estarán restringidos a los elementos violentos del Madou.

## LISTAS DE HECHIZOS

En este apartado describiremos los hechizos Madou utilizando la terminología acostumbrada, dividiéndolos por elementos. Aunque Vacío no es Madera, usaremos la terminología del mismo para evitar confusiones, pues la Armadura Elemental Madera protege de sus efectos. Los hechizos Comunes y Compartidos del *Capítulo VI* pueden ser adquiridos por un usuario de Madou. Aquellos efectos diferentes se describen a continuación.

## LISTA DE HECHIZOS COMPARTIDOS

**Requisito:** Conocimiento Kidou (Kami)

### Conjurar Elemental

**Efecto:** Invoca una pequeña criatura elemental del tipo del Guardián que proporciona a su amo una serie de ventajas según su elemento:

*Fuego Infernal:* +2 a la Potencia de Hechizo con este elemento. Incrementa +1PR de Incineración.

*Polvo:* Idéntico a Tierra.

*Veneno:* +2 a la Potencia de Hechizo con este elemento. Incrementa +1PR de Envenenamiento.

*Podredumbre:* +2 a la Potencia de Hechizo con este elemento. Incrementa +1 PR de Plaga.

*Vacío:* +2 a la Potencia de Hechizo con este elemento. Incrementa en +1 PR de Disipación.

*Madoshu:* +2 a la Potencia de Hechizo con este elemento. Proporciona a su amo un +1 a las PR causadas con los hechizos de Madoshu.

### Generación Elemental

**Efecto:** Invoca una cantidad inerte del elemento. Kyomu y Madoshu carecen de este Hechizo.

*Viento Violento de Orochi:* Crea una serie de pequeñas brisas que se mueven en una zona de 10 metros alrededor del personaje.

*Huellas de Okami:* Hace que rocas negras de basalto salgan del suelo en una zona de 1 metro frente al personaje.

*Alas de Tsukuyomi:* Crea una o más mariposas negras que revolotean alrededor del personaje y pueden ser utilizadas como almas en aquellos Hechizos que requieran dicho foco, aunque su coste es elevado. Cada mariposa requiere del gasto de 10 puntos de Ki.

*Ascuas de Karura:* Crea un grupo de ascuas incandescentes que queman y ennegrecen el suelo a su alrededor, en una zona de 10 metros alrededor del personaje.

## HECHIZOS DE VENENO

**Requisito: Con, Madou Orochi**

**Vigor de Orochi** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Inunda el cuerpo del lanzador y sus aliados voluntarios con el poder de Orochi, haciendo hervir su sangre con sentimientos de odio y agresividad que tornan violento su espíritu y aumentan su resistencia al daño. Aumenta la PDA en +10, reduce la PDD en -20 y mejora su Aguante en +1. Además, los afectados se considerarán bajo el Estado Alterado Euforia.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Guardia de las 8 Cabezas** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo trae a la existencia ocho diminutos remolinos de viento que rodean al hechicero, permitiéndole desviar los ataques mediante la habilidad de Arma Sobrenatural mientras dure el Hechizo. Los remolinos protegen automáticamente al invocador de gases venenosos o privación de oxígeno por falta de aire, pero no le permiten respirar bajo el agua.
**Límite**: Personal.

**Contraveneno** *(Kagura)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona al objetivo una protección contra el veneno, ya sea de origen natural o mágico. Contra sustancias venenosas otorga un bono a la +2 PR. Este bono aumentará en +1 PR por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
**Límite**: Objetivo.

**Aliento Afilado** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El usuario extrae del interior de su boca un arma cuerpo a cuerpo de bilis negra que provoca daño Elemento Veneno y añade los Estados Alterados *Envenenamiento* y *Hemorragia* (resueltos por la misma PR) a los ataques que efectúe. El arma ha de ser de filo o perforante, nunca contundente.
**Límite**: Personal.

**Sello de Orochi** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Marcando la frente de los objetivos con el símbolo de Orochi, el invocador otorga un +1L0 a su daño con armas y +2 PR de Voluntad. La marca aparecerá al lanzar el Hechizo, sin ser necesario dibujarla personalmente en cada objetivo.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Tinta y pincel).

**Sangre Ponzoñosa** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Transforma la sangre del objetivo en una sustancia venenosa que salpica a cualquier adversario que le cause una herida en cuerpo a cuerpo, obligándole a hacer una PR contra *Envenenamiento+*. El objetivo no adquiere otras inmunidades ni ventajas.
**Límite**: Objetivo. Foco (Viento violento).

**Velocidad de Serpiente** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El objetivo gana un dado más en todas sus Habilidades de REF, incluyendo el Pozo de dados de habilidades de combate de REF. Además incrementa en +1Ini.
**Límite**: Objetivo.

**Vientos Cambiantes** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Atrae el infortunio sobre los oponentes del hechicero, que verán como la suerte se vuelve en su contra. En cuanto el conjuro esté en activo, el DJ lanzará 1D. Durante todo el asalto, la cifra que aparezca en el mismo les será negada en sus tiradas a las víctimas del Tatari, que retirarán automáticamente los resultados coincidentes con dicho número. Si al hacerlo se quedan con menos de dos cifras, el chequeo se considerará un fallo.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Moneda marcada con el símbolo de Orochi).

**Flecha Silbante** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador sostiene una flecha en su mano, moviéndola como si de un pincel se tratase, mientras dibuja una matriz metafísica frente a él. Una vez terminada, si es ejecutada correctamente, la flecha saldrá volando contra un objetivo que, si es golpeado, causará un daño de 3L3 y le impondrá una PR RES15 o caerá bajo el Estado Alterado *Debilidad* hasta que extraiga el proyectil. Hacerlo es complicado, ya que requiere 1 Acción y una PR FUE15. Un fallo provocará que caiga durante todo el asalto bajo los Estados *Dolor y Aturdimiento* de forma automática. Lograrlo eliminará *Debilidad*, pero abrirá una *Hemorragia* automática. El ataque se producirá por Arma Sobrenatural y provocará un daño Balístico del tipo de metal usado en el foco. Así, si usa una punta de plata como foco, el daño será Balístico y plata, siendo más letal si el enemigo es vulnerable dicho metal. Si el objetivo posee Debilidad al metal utilizado como foco, el ataque provocará el Estado Alterado *Envenenamiento+* si causa daño. El proyectil posee los parámetro Fijar Objetivo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Una flecha con la punta de metal).

**Sello de Ocho Cabezas** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 49.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador dibuja el símbolo de Orochi en su pecho con la sangre de los objetivos (entre 1 y 7, voluntarios o no) invocando el poder del Kami Oscuro. A partir de entonces, la mitad del daño que reciba el invocador será redirigido hacia los objetivos de forma equitativa, transformado en daño Maldito. Los objetivos no voluntarios tendrán derecho a una prueba PR VOL10.
**Límite**: Personal/Multiobjetivo. Concentración. Foco (Sangre de hasta 7 personas).

**Disturbio de la Sangre** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador se provoca un tajo en la mano y, tras efectuar el Hechizo, salpica a sus aliados con su sangre imbuida por el poder de Orochi, haciéndoles hervir con un sentimiento de furia y convirtiéndolos en bestias sedientas de muerte.
Proporciona un incremento natural de +10 su PDA y +2L0 sus daños por arma, aunque a cambio, los afectados se verán bajo *Euforia* automáticamente y perderán 1PF por asalto, pudiendo usar *Infatigable* para evitarlo.
**Límite**: Multiobjetivo. Concentración. Foco (Sangre del indicador).

**Parásito Ponzoñoso** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador une su energía vital con el del Kami Oscuro recibiendo la capacidad de absorber la esencia de uno o más objetivos que se encuentren bajo el Estado Alterado *Envenenamiento*, recuperando tantos PG como estos pierdan cada asalto. Si el *Envenenamiento* acaba, el Hechizo lo hará a su vez.
**Límite**: Personal/Multiobjetivo. Foco (Un objetivo bajo Envenenamiento).

**Huesos de Serpiente** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 5 minutos.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: El usuario debe dibujar una línea desde su pecho a lo largo de sus brazos y sus piernas, mientras recita un sutra que suplica la bendición de Orochi. Si se efectúa correctamente, la tinta se infiltrará en la piel, extendiéndose como un tatuaje escamoso que cubre todo el cuerpo del hechicero, proporcionándole una serie de capacidades especiales. Bajo los efectos de esta bendición, los huesos del lanzador serán elásticos y maleables, permitiéndole introducirse por espacios por los que normalmente no cabría, siempre que sean al menos tan anchos como su brazo.
Como segunda ventaja, su Aguante mejora contra cualquier impacto Físico de tipo contundente, el cual subirá a 7 y su Aguante contra las demás agresiones se elevará a 9. Además, sus huesos no podrán ser quebrados o partidos en forma alguna, ganando +2 PR para resistir daños Agravados.
**Límite**: Personal. Foco (Tinta y pincel). Ritual. Renovación.

**El Ojo del Huracán** *(Kekkai)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto:** El lanzador se rodea de un ciclón en miniatura que le protege de cualquier arma de proyectil que no sea enorme y le proporciona un incremento de +20PDD contra agresiones a distancia, recibiendo un penalizador de -20PDA para sus propios ataques a distancia. Los ataques de carácter Sobrenatural solo sufrirán la mitad de dicha penalización.
Cualquiera que se acerque para atacar en cuerpo a cuerpo al hechicero deberá obtener una PR FUE 15 o sufrirá los efectos de Empujón (sin poder dirigirlo). Los gases no podrán entrar a través del ciclón.
**Límite:** Personal. Concentración.

**Ojos Dorados de Orochi** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El invocador cierra los ojos mientras recita una serie de sutras dibujando el símbolo de Orochi sobre su frente. Al terminar la invocación del Hechizo, sus iris se habrán vuelto dorados con una pupila vertical de serpiente, recibiendo la capacidad de congelar hipnóticamente a aquellos

que crucen su mirada, sometiéndolos a *Parálisis Completa* a no ser que sean capaces de resistir una PR VOL 15, que durará 1 asalto por punto de fallo. Cualquiera que intente atacar al lanzador sin mirarlo se verá afectado por los penalizadores de Ceguera Parcial. Este Hechizo funciona igual que los poderes de *Influencia*, proporcionando Potencia de Hechizo por 10 puntos de *Influencia* para afectar a los oponentes.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Aliento de Orochi** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 69.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Especial. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador exhala una nube de bilis venenosa con la que cubre un cono frente a él de 1 metro de largo por Potencia de Hechizo y 10 metros de anchura en su extremo más alejado. La ponzoña se pega a la piel provocando el Estado Alterado *Envenenamiento++* (PR RES20). Además, la nube irrita los ojos, provocando Ceguera Parcial a todos los impactados por el ataque durante 3 asaltos sin PR. El ataque se efectuará mediante Arma Sobrenatural sin provocar penalizadores por área, considerándose imposible de bloquear excepto por Escudos Sobrenaturales, armas encantadas o la maniobra Cortar Explosión.
**Límite**: Área Ofensiva (Lineal).

**Mensajero Maldito** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Días.
**Efecto**: Maldice a un animal pequeño como puede ser un gato, un cuervo, un mapache, una comadreja o cualquiera similar, convirtiéndolo en una extensión de la voluntad del lanzador, que podrá ver a través de sus ojos, dirigir sus movimientos e incluso usarlo para comunicarse. Como habilidad especial, el mensajero puede pasar por Kekkai sin ningún problema, y puede ser usado como foco para lanzar el Hechizo de Corromper Ritual desde una cómoda distancia. Un mensajero puede alejarse como máximo de su amo hasta 1 km por Potencia de Hechizo.
**Límite**: Objetivo. Concentración. Foco (Un animal pequeño, sangre del lanzador).

**Saliva de Orochi** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Provoca que la saliva del lanzador se transforme en una sustancia de gran toxicidad que, aplicada o escupida sobre un arma, causa el Estado Alterado *Envenenamiento++*, sin variar el tipo de daño. El mordisco del hechicero provocara *Envenenamiento++* y daño Maldito. Emponzoñar un arma, ya sea propia o ajena, requiere 1 Acción. Cada aplicación aplica en un impacto.
**Límite**: Personal. Foco (Saliva del lanzador).

**Las Ocho Doncellas de Orochi** *(Onkei)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 2 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Sacrificando a las ocho doncellas tras marcarlas con el símbolo de Orochi, mediante un infame ritual, el invocador procede a dibujar sobre la piel del objetivo una serie de símbolos usando la sangre de las víctimas. Al término del ritual, si se ha efectuado correctamente, el objetivo recibirá los siguientes beneficios sobrenaturales: +1 Nivel de Heridas *Magullado*, +30 a sus Puntos de Poder, sumará +5 a sus totales de Curación, Regeneración de Poder, a la Tabla de Aguante y a la PH hasta agotar la duración del Hechizo.
Si las doncellas sacrificadas se prestan voluntarias, los beneficios de doblan (poderes de influencia o control mental no cuentan como sacrificio voluntario, aunque la coacción podría funcionar siempre que se llegue a lograr que acepten y deseen su destino).
**Límite**: Objetivo. Foco (Ocho doncellas vírgenes). Ritual.

**Murakumo (Reunión de Nubes)** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 5 Asaltos.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Invoca las fuerzas elementales para crear una espiral de nubes negras que cubren una zona de 100 metros por Potencia de Hechizo que ocultan la luz del sol y permiten a su lanzador invocar hasta ocho descargas de rayos sobre objetivos a los que pueda ver. Cada hora se renueva la cantidad de descargas disponibles. Solo se puede lanzar una descarga a un mismo objetivo por asalto, al coste de 1 Acción Activa y 1 punto de Poder por descarga, efectuando el ataque por Arma Sobrenatural. Si impacta causa un daño de 5L3 Elemental Metal *(Shock++)*. Si el lanzador sale de la zona, el Hechizo se rompe.
**Límite**: Zona (Especial). Foco (Estar al aire libre, Viento violento). Renovación.

**Corromper Ritual** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: Especial.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Permite al usuario, siempre que esté presente, corromper un ritual *Otsuge/Onkei/Kagura*, pudiendo causar su fracaso o el efecto contrario al que se esperaba conseguir, según sea posible una u otra cosa. Es posible lanzarlo mediante la presencia de un mensajero maldito (*Orochi70*). La Invocación del Hechizo es idéntica en duración a la del ritual que va a corromper. La Duración está limitada por la del Hechizo objetivo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un ritual a corromper).

**Kimon (Viento maldito)** *(Tatari)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este ritual crea una zona de 10 metros de radio por Potencia de Hechizo donde se levantará un viento maldito que afectará a todas las criaturas vivas menos a los invocadores, provocando los siguientes efectos: todas las recuperaciones de puntos de Poder se reducen en -5 puntos, la curación natural no funcionará, la curación por métodos sobrenaturales se reducirá al 50% de efectividad; todo daño Elemental causado se considerará Maldito; todas las heridas físicas causarán *Envenenamiento+*, los hechizos *Otsuge* requerirán una PR VOL25 para tener éxito; las criaturas sin poder sobrenatural perderán 2L1 PG por hora hasta morir; las criaturas con poder sobrenatural (Ki, Bioenergía o Poder Akuma) perderán primero este y luego PG. Todo hechizo de un elemento violento aumenta en +2 sus PR.
El Kimon traspasa cualquier Kekkai que no esté protegido con un *Espejo Sagrado* y penetrará en cualquier lugar que no esté herméticamente cerrado.
Si se destruye a los lanzadores, el Hechizo termina, aunque los efectos causados por el Kimon se mantendrán. No es necesario que los ejecutores mantengan el trance, pero si en algún momento no hay uno de ellos ejecutándolo, el Hechizo se rompe.
**Límite**: Zona (largo). Foco (Al menos tres lanzadores, Viento violento). Trance. Ritual.

**La Sangre de Orochi** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Orochi (Veneno) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 30 Minutos.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Días.
**Efecto**: Mediante un complejo ritual que incluye alimentar a una serpiente con su sangre, el lanzador crea una matriz metafísica que convierte al ofidio en un monstruo que crece devorando personas y energía espiritual, llegando a alcanzar unas dimensiones extraordinarias. Estos monstruos, llamados Cabezas de Orochi, pueden ser utilizados para guardar un lugar o un objeto, aunque su creador puede montarla para darle órdenes al coste de 1 Acción Pasiva. Las Cabezas son muy territoriales y se atacarán hasta la muerte en caso de encontrarse más de una en la misma zona. Sus estadísticas se encuentran en el *Capítulo XIII*.
**Límite**: Convocación. Foco (Unas gotas de sangre del lanzador y una serpiente venenosa). Ritual.



## HECHIZOS DE FUEGO INFERNAL
**Requisito: Con. Madou Karura**

**Odio Hirviente** *(Onkei)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto:** Inunda el espíritu de los objetivos de energía sobrenatural, llenándolos de ira y odio. Incrementa el Total de Daño causado de los bendecidos en +4, reduciendo su PDD en -10.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Iris Incandescente** *(Otsuge)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 10.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Provoca que los iris del invocador tomen la tonalidad de ascuas incandescentes, lo cual le otorga la capacidad de percibir criaturas y objetos por el calor que emiten, en una suerte de visión térmica. Además, todas aquellas llamas que se encuentren en su campo de visión se verán fortalecidas, con lo que las PR contra el Estado *Incineración* o *Incineración Infernal* se incrementarán en +1. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Llamas de Azufre** *(Otsuge/Kagura)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 15.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Quema las emanaciones residuales de los Akuma que se encuentren en el ambiente de una zona como una habitación o un patio no mayor de 1 metro por Potencia de Hechizo, dejando un tenue olor a azufre que será más penetrante cuanto mayor fuera la POT de los Akuma. El olor no abandonará el lugar durante la siguiente hora, a no ser que sea barrido por un fuerte viento.
**Límite**: Zona (Corto).

**Inmolación** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Infligiéndose quemaduras, el hechicero puede sacrificar 2D PG para obtener el doble de dicha cantidad de Puntos de Poder. Las heridas deberán ser curadas de forma natural, pues se les aplica las reglas de sacrificio.
**Límite**: Personal. Foco (Fuente de elemento cercana).

**Aliento de Vapor** *(Onkei)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El invocador exhala un potente chorro de vapor que cubre inmediatamente una zona circular de tantos metros como su Potencia de Hechizo obstaculizando la visión. Todo aquel en el interior de la nube sufre los penalizadores de *Ceguera Parcial* y 2L1 de daño Elemento Fuego (sin *Incineración*) cada asalto que permanezca en su interior. Los que se encuentren en el exterior no pueden divisar nada dentro de ella, ya sea mediante visión normal o termográfica. La nube se disuelve tras expirar la duración. Una brisa reduce a la mitad su duración, un viento fuerte la disipa en tres asaltos y un huracán instantáneamente.
**Límite**: Zona. Concentración.

**Combustión Espontánea** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Permite al hechicero lanzar un ataque por Arma Sobrenatural a un objetivo al que prende en llamas desde el interior. La consunción interna activa *Incineración+* (PR RES15 en este caso). Esta *Incineración* no se reducirá ni amplificará de forma natural y no puede ser apagada por *Congelación* ni dedicando Acciones, tampoco puede ser reducida por Armaduras dado que se trata de una combustión interna. Si el invocador pierde la concentración, cae inconsciente o muere, el Hechizo termina y sufre el efecto de Retribución. Solo pueden ser afectadas criaturas vivas y materiales. Aquellos muertos por este Hechizo parecerán arder en cuestión de segundos sin motivo alguno, dejando las ropas intactas. Varias combustiones no acumularán sus efectos.
**Límite**: Multiobjetivo. Concentración.

**Bola de Fuego Infernal** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Arremolina las llamas cercanas entre las manos del hechicero que las arroja como una bola ígnea de gran poder destructivo en un área de 3 metros de radio. Causa daño 3L2 Elemental Fuego Infernal. El ataque se realizará por Arma Sobrenatural.
**Límite**: Área.

**Alimentar a Karura** *(Onmyoji/Kagura)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador utiliza sus dedos índice y corazón para dibujar en el aire frente a sí, el símbolo de Karura que aparecerá gris traslúcido y apagado. Al terminarlo, atraerá hacia sí todos los fuegos naturales que se encuentren en el área, que iluminarán la marca antes de desaparecer. El uso de este Hechizo elimina cualquier Estado Alterado de *Incineración* de forma instantánea.
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Fuego natural).

**Alas de Fuego** *(Onkei)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: En la espalda del lanzador aparecen sendas alas llameantes como las de un ave fénix que le permiten surcar los cielos de manera sobrenatural. El personaje puede utilizar su Movimiento normal como Movimiento volando, incrementándolo en +1 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. Como es lógico, este Hechizo no funciona bajo el agua.
**Límite**: Personal. Foco (Fuente de elemento cercano).

**Quemar Poder** *(Kagura)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 49.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador descarga un torrente de fuego etéreo de color púrpura sobre un objetivo, destruyendo cualquier cantidad de hechizos cuya Maestría sumada sea inferior a su Potencia de Hechizo, así como cualquier poder sobrenatural que afecte a su mente mediante *Influencia* o un Ofuda de valor de Sello igual o inferior a 3 más 1 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. Si el blanco no es voluntario, deberá hacerse un ataque por Arma Sobrenatural. Si es bloqueado por un Escudo Sobrenatural, este será afectado por el Hechizo.
**Límite**: Objetivo.

**Ojos Ardientes** *(Otsuge/Onkei)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 50.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El invocador dibuja en el aire el símbolo de Karura para tocar sus ojos a continuación. Al finalizar la invocación, los ojos del hechicero estallan en llamas sin causarle daño alguno, y sus sentidos pasan a ver a las criaturas y objetos por su calor, en una suerte de visión termográfica. Esta visión ignora la invisibilidad y los efectos ilusorios. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Amplificar Sufrimiento** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador arroja por su boca un chorro de llamas fantasmales con las que atacará a un objetivo mediante Arma Sobrenatural. Si consigue superar su defensa, la víctima verá incrementada en un grado la Gravedad de los Estados Alterados de origen físico o sobrenatural que reciba durante duración del Hechizo. Así pues, una *Hemorragia* pasará a ser *Hemorragia+*, un *Dolor+* pasará a ser *Dolor++* y así hasta un máximo de +++. No es posible bloquear este Hechizo, deben usarse escudos sobrenaturales, armas encantadas o esquiva.
**Límite**: Objetivo. Renovación.

**Nube de Luciérnagas** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 59.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El hechicero atrae las llamas entre sus manos para abrir los brazos y que una lluvia de chispas se expanda a su alrededor, flotando en un área esférica de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo, impidiendo a sus oponentes acercarse a él. Todos aquellos que atraviesen dicha zona deberán hacer una PR REF10+ la cantidad de metros recorridos o recibirán un 1L1 Elemental Fuego Infernal+ por cada 5 puntos o fracción por la que se fallase la PR (máximo 5L5). Mantenerse dentro de la nube sin moverse, no requiere PR.
**Límite**: Zona (Medio). Foco (Fuente de elemento cercana).

**Halo Ígneo** *(Onkei)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El hechicero dibuja con sus dedos el símbolo de Karura, que quedará inscrito en el aire con trazos llameantes, mientras recita unas plegarias solicitando su ayuda. Al finalizar la invocación, un halo se trasladará hasta la cabeza de cada objetivo, otorgándoles una Armadura Elemento Fuego de 15. Cuando el conjuro expire, el halo desaparece.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Fuente de elemento).

**Flauta de Karura** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 5 Minutos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Días.
**Efecto**: Encanta una flauta con el fuego de la discordia, otorgándole la capacidad de provocar disputas e inflamar los ánimos de aquellos que escuchen su melodía. Todos aquellos que la escuchen en un alcance máximo de 50 metros, con la excepción del intérprete, deberán realizar una PR contra *Ira+* (PR VOL15) o sufrir dicho Estado Alterado mientras suene la flauta. La música afecta tanto a amigos como a enemigos. Alguien bajo el efecto del Hechizo atacará encarnizadamente a cualquiera que le contraríe (con la excepción del músico) y, como mínimo, los ánimos estarán muy caldeados. Se requiere una tirada de Con. Arte para utilizar este objeto, así como 1 Acción Activa. Si el músico deja de tocar, el efecto termina.
**Límite**: Objetivo (Foco). Foco (Una flauta de oro), Renovación.

**Consunción de Poder** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 69.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El hechicero arroja una bola de fuego etéreo contra uno o más oponentes, cuyas propiedades le permiten provocar una explosión de llamas físicas usando como combustible sus Puntos de Poder. Si impacta, causa *Disipación++* e *Incineración++*. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural, siendo necesarias armas encantadas para bloquearlo.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Fuente de elemento).

**Justicia Retributiva** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Especial. **Duración**: Días.
**Efecto**: Maldice a un ser vivo haciendo que sufra un daño Físico interno de 3L1 automático (que ignora armadura) siempre que dañe a cualquier criatura viva. Este daño es Maldito. Se necesita una conexión con la víctima, ya sea pelo, piel o sangre con la que se hace un muñeco que después se quema en una hoguera. Para resistirse se requiere una PR VOL20. No es posible afectar a criaturas que estén dentro de un Kekkai. El alcance del Hechizo requiere estar en el mismo plano de existencia que el objetivo. Si un humano muere de esta forma, su alma se alzará como un Yorei, teniendo una probabilidad en porcentaje de transformarse en *Ayakashi* igual a la Potencia de Hechizo. El Tatari exige que el fuego en el que se quemó el muñeco no se apague ya que, de hacerlo, la duración expirará de inmediato y el lanzador recibirá la retribución. Tienes más información sobre *Yorei y Ayakashi* en el *Capítulo XIII*.
**Límite**: Objetivo. Foco (Una conexión simpática (pelo, piel o sangre) una fuente de fuego y un muñeco de paja o madera). Renovación.

**Engullir** *(Kekkai)*
**Maestría**: Karura (Fuego Infernal) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Madou es una forma de defensa a la vez que un excelente medio de ataque. El hechicero crea una matriz con sus dedos índice

y corazón mientras abre la boca creando un vórtice que engulle un Hechizo de tipo *Onmyoji* cuya Maestría de Hechizo no sea superior a 60. Una vez tragado, el lanzador puede regurgitar la energía como un chorro contra un objetivo, causando el mismo daño que causaría el original, sin aplicar ningún otro efecto secundario, al coste de 1 Acción Activa. El invocador puede mantener el Hechizo dentro de su boca un número de asaltos igual a su Potencia de Hechizo mediante simple Concentración hasta regurgitar la energía. Los ataques devueltos de esta forma causan al impactar el Estado Alterado *Incineración++* (Fuego Infernal) en adición a los que ya causara.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Maldecir Maldición** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Maldice un Tatari para uno de los siguientes efectos: que afecte también al lanzador de esta, que al purificar la maldición el efecto de la misma vuelva al lanzador o para causar doble efecto de retribución en el caso de ser disipada. Este Hechizo no funciona dentro de un Kekkai bajo el efecto de Espejo Sagrado. La Duración está limitada por la del Tatari.
**Límite**: Objetivo. Foco (Estar presente durante el lanzamiento de la maldición, el foco de la misma o el afectado). Concentración.

**Maldecir Bendición** *(Tatari)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Este Hechizo provoca una perversión en el tejido metafísico de un *Onkei* para que funcione de forma contraria a la que debería, siempre que su Maestría no supere 85. Un lugar bendito será poco a poco transformado en maldito, un objeto bendito será corrompido operando de otra forma muy diferente a la que debiera o actuando normalmente pero con efectos secundarios peligrosos para el usuario. Un objetivo afectado por un *Onkei* maldito sufrirá los efectos opuestos (o los que dicte el Director de Juego) durante la duración de este conjuro. Es posible afectar a un objetivo por Potencia de Hechizo. La Duración del Hechizo está limitada por la del *Onkei.*
**Límite**: Objetivo. Concentración. Foco (Un Hechizo de Onkei objetivo).

**Pira Funeraria** *(Otsuge)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 90.
**Coste**: 36. **Invocación**: 3 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Mediante un ritual que termina con la incineración del cadáver, el invocador puede extraer información él mismo arrojando incienso sobre las ascuas y aspirando el humo. Podrá presenciar hechos de la vida del individuo, sesenta veces más rápido de lo que ocurrieron. Así pues, en un minuto podrá tener una hora de visiones, aunque no puede elegir hechos exactos sino momentos. De esta forma podría ver lo ocurrido diez horas antes de la muerte, hace un año o en la hora de su fallecimiento, por lo que su eficacia es bastante limitada. Si el Oráculo resulta fallido por métodos sobrenaturales, se sufrirá retribución.
**Límite**: Personal. Foco (Un cadáver, madera e incienso). Trance. Ritual.

**Dios Demonio de Fuego** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 91.
**Coste**: 19. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.



**Efecto**: Este Hechizo consume las almas de los muertos en un incendio para traer a la existencia una criatura elemental de fuego con la apariencia de un inmenso Bahamut poseedor de poderes inmensos que destruirá todo aquello que se encuentre a su alcance, con la excepción del invocador. El Dios Demonio de Fuego no respetará a los aliados del hechicero, por lo que puede ser tan peligroso para ellos como para los oponentes. Aun así, no atacará a aquellos que estén bajo el efecto de un Halo Ígneo. Las estadísticas del Dios Demonio de Fuego están en el *Capítulo XIII.*
**Límite**: Objetivo. Convocación. Foco (Un incendio provocado en el que hayan muerto al menos 5 personas). Renovación.

**Avatar Incandescente** *(Onkei)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Transmuta el cuerpo del hechicero en fuego sobrenatural durante la duración del conjuro, haciéndole inmune a daños no sobrenaturales o basados en sus debilidades, ya que pasa a ser *Inmaterial*. Es inmune a daño basado en Elemento Fuego. El lanzador ganará Debilidad Menor al Agua (en caso de poseerla se incrementará en un grado). El hechicero ganara *Soporte Vital y* entrara en Ira++++ *(+1d Ini y +5 a su daño)*, siendo inmune a veneno, enfermedades, control mental, miedo, dolor y penalizadores por heridas.
Todos los ataques del Avatar pasarán a causar daño Sobrenatural/Fuego Infernal+, además de añadir *Agravante* a todos ellos.
**Límite**: Personal.

**Aliento de Fuego** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Karura (Infierno) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Especial. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Invoca un avatar de Karura, un sapo gigantesco que aparece de entre las llamas, en medio de una explosión de humo y azufre, escupiendo un terrorífico chorro de fuego a la orden del invocador para carbonizar a sus oponentes en un área lineal de 10 metros por 2 metros de ancho. El ataque causa un daño 6L5 Sobrenatural/Fuego Infernal+++. Tras ello, saltará hacia el cielo para desaparecer en una explosión de chispas incandescentes que permanecerá durante 5 asaltos durante los cuales no se podrá repetir la invocación de este Hechizo. Mientras la lluvia de chispas esté presente, todo los hechizos de Elemento fuego se veran incrementados en +10 Potencia de Hechizo y +2 las dificultades de sus PR dentro de ese área.
**Límite**: Área Ofensiva (Especial).

*Ilustrado por © Wenart*

## Hechizos de Podredumbre

Requisito: Con. Madou Tsukuyomi

**Saquear Almas** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Lanza una cadena invisible de energía espiritual que captura un alma de un objetivo, que haya fallecido dentro de un intervalo máximo de un minuto, siempre que no haya pasado al Flujo de Almas. Una vez atrapada, podrá mantenerla en su poder durante 1 hora pudiendo emplearla como foco. Es posible mantener atrapados varios espíritus, requiriendo un Hechizo para cada uno. Los Ayakashi son inmunes a este Hechizo.
**Límite**: Objetivo.

**Furia del Inframundo** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Hace entrar en Ira a una criatura tipo no-muerto o espíritu si no supera una PR VOL15. La criatura en *Ira+* ganando +1d a su Iniciativa y +2 a su daño ya sea desarmado o con armas.
**Límite**: Objetivo.

**Putrefacción** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto:** Mediante el uso de este Hechizo, el lanzador provoca que cualquier alimento o bebida dentro del área de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo alrededor de él se descomponga y se haga insalubre. Además, puede matar a las criaturas vivas en la zona de efecto, que sufrirán 1 punto de daño por asalto sin tirada de defensa posible, mientras su piel se cuartea y se va llenando lentamente de pústulas. Quienes posean Des. Sobrenatural 20+ no serán afectados.
**Límite**: Zona (Corto).

**Armadura de Almas** *(Kekkai)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Utilizando la energía espiritual de un alma, el invocador crea una armadura invisible que le protege contra los ataques sobrenaturales, otorgándole una Armadura de 6 contra cualquier ataque que produzca daño de tipo Sobrenatural, ademas, otorga un bonificador de +1d a sus PR contra *Disipación.* Cualquiera que pueda ver espíritus, podrá ver la armadura como una protección etérea con un rostro torturado que aparece y desaparece en diferentes zonas de la misma, intentando liberarse.
**Límite**: Personal. Foco (Sacrificar un alma).

**Ojos de Shinigami** *(Otsuge)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 21.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: El invocador imbuye sus ojos de energía sobrenatural, tornándolos completamente negros. Al hacerlo, recibe la capacidad de percibir su entorno mediante un segundo tipo de visión que "ve" a vivos, no muertos y espíritus por sus auras características, pudiendo percibir su "fuerza vital", o sea, el rango de Niveles de Salud en el que se encuentra. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal.

**Oleada de Poder** *(Onkei)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Permite al hechicero proporcionar hasta 10 puntos de Poder Akuma, Ki o Bioenergia a dividir entre los objetivos voluntarios. Por cada 10 de Potencia de Hechizo se reduce el Coste en -1.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Sacrificar un alma).

**Objeto Maldito** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 10 Horas.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Años.
**Efecto**: Esta maldición transforma un alma en un Ayakashi enfurecido de POT 1, al introducirlo en un objeto que sostenga el invocador. En el caso de un arma, esta ganará +1L0 al daño por cada 10 puntos de PH y provocará *Plaga+* contra criaturas vivas, con el efecto secundario de que cualquier ser vivo que mate con esta arma se alzará como una Marioneta, 1D10 horas después de ser asesinada. Esta condición se mantendrá hasta el siguiente amanecer y el cadáver estará lleno de ansias asesinas, atacando a cualquier víctima que encuentre. El máximo de Marionetas que se pueden alzar con este *Tatari* es un número igual a la Potencia de Hechizo entre dos intervalos de luna llena. Por último, siempre que se obtenga dos o más 0 en la tirada de Ataque, el portador se verá afectado por la capacidad de Hambre del Ayakashi dentro del arma, imponiendo a su usuario una *Disipación+* (PR VOL15).
En el caso de ser lanzado sobre un objeto personal, como puede ser un reloj, este causará la desgracia a su portador, influyendo con su energía negativa y atrayendo la mala suerte, causándole la ruina económica, accidentes menores y haciéndole perder 1D en los chequeos de todas sus habilidades. Si la víctima solo tiene 1D, reducirá en un -30 su puntuación de habilidad. Si se purifica el objeto, el Ayakashi buscará al hechicero para vengarse. El objeto maldito es inmune al daño no Sobrenatural y volverá con su propietario si este se deshace de él no importa el método (un Kekkai detendrá este proceso), si es destruido volverá a reformarse en 1d10 horas, la única forma de destruirlo es eliminando la maldición. Se considera un objeto Sobrenatural.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un Alma, un objeto). Renovación.

**Mascara de Jigoku** *(Onkei)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este conjuro deforma un alma para transformarla en una máscara de Oni de aspecto grotesco de porcelana blanca, confiriéndole una serie de capacidades sobrenaturales. Siempre que el hechicero la porte, podrá ver el mayor miedo de las criaturas a las que observe si estas no superan una PR VOL15. Esta capacidad consume 1 Acción Pasiva por objetivo. Además, otorgará un bono a la Habilidad Intimidar igual a la PH, podrá ver a los Espíritus y Ayakashi y le permitirá devorar almas capturadas para recuperarse de sus heridas, recibiendo una curación de 1D por alma sacrificada (1 Acción Pasiva por alma). Siempre que se use una habilidad de devorar almas, la máscara se incendiará en llamas verdosas fantasmales durante un asalto. Al finalizar la duración del Hechizo el alma es corrompida y transformada en un Ayakashi enfurecido de POT 1 por cada 10 veces que se haya renovado el Hechizo (máximo POT 7).
**Límite**: Personal. Foco (Un Alma). Renovación.

**Mariposas Negras** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Especial. **Duración**: Días.
**Efecto**: Permite almacenar un alma por cada 3 puntos de Potencia de Hechizo, transformándolas en unas pequeñas criaturas que dependiendo la variante de Hechizo empleada pueden ser luciérnagas, mariposas, escarabajos, serpientes, tatuajes corporales que se mueven o fuegos fatuos. Posteriormente, es posible sacrificarlas como focos para conjuros exclusivamente.
Las almas atrapadas están sometidas a la voluntad del invocador y obedecen sus órdenes. Pueden ser usadas como mensajeros, siempre que el receptor del recado sea capaz de comunicarse con los espíritus, o como espías, pudiéndose separar hasta su Potencia de Hechizo en Km. y poseyendo unas habilidades de Sigilo y Percepción de 40 +2 veces la Potencia de Hechizo, así como una puntuación de 3D para hacer los chequeos.
Las almas en esta forma solo pueden ser dañadas por ataques que causen daño Sobrenatural y habilidades como la alimentación del Mahou-Tsukai, el poder *Drenar Fuerza Vital* o hechizos que afecten espíritus. Cada alma posee 10 puntos de Ki y una Defensa Pasiva automática de 75, poseyendo Movimiento 3. Atrapar un alma es automático (siempre que haya muerto en el mismo asalto y pueda verla) y cuesta 1 Acción Activa.
Una vez se hayan capturado tantas almas como el límite del Hechizo, éste deberá renovarse para poder capturar otras nuevas si han sido consumidas de alguna forma.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Cenizas a las Cenizas** *(Kagura)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 41.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo usa la putrefacción para destruir los cadáveres en una zona de 20 metros de radio. Cada asalto podrá destruir 2D puntos de Élite de criaturas tipo no-muerto, que se convertirán en polvo, sin posibilidad de regenerarse, siendo los más débiles los primeros en ser destruidos. Los cadáveres ordinarios serán destruidos al coste de 1 punto de Élite cada uno, sin requerir tirada de ataque.
**Límite**: Zona. Concentración.

**Estandarte Lunar** *(Onkei)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 5 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo debe de ser invocado sobre un estandarte, un objetivo no muerto o un Akuma, dotándole de un aura que influencia a los muertos vivientes en una zona de 10 metros de radio al estandarte, incrementando en +10 sus PG y otorgándoles un +3 a todas sus Armaduras. Si el foco es destruido, los efectos desaparecen.
**Límite**: Zona (corto). Foco (Objeto/objetivo no muerto o Akuma).

**Caricia de Tsukuyomi** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Proporciona al objetivo la capacidad de que su toque cause putrefacción y enfermedad, así como un envenenamiento sobrenatural que corrompe el alma poco a poco y destruye el cuerpo a gran velocidad. Los efectos pueden resistirse mediante una PR RES15. En caso de fallo, la víctima perderá 1 Punto de Poder y 1PG por punto de fallo. El proceso se mantendrá cada asalto hasta



*Ilustrado por © Reza Ilyasa*

expirar la duración del conjuro, la muerte del invocador o que este la interrumpa.
Las criaturas vivas sin capacidades sobrenaturales morirán si fallan la PR, siendo a todas luces la causa una enfermedad mortal a elección del hechicero como puede ser peste, lepra, tumores, neumonía, tuberculosis o cualquier otra. Pese al aspecto de la muerte, la enfermedad no es contagiosa.
**Límite**: Objetivo.

**Máscara Mortuoria** *(Onkei)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 30 Minutos.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo debe de ser invocado sobre un cadáver en cuyo rostro se coloca una máscara de porcelana blanca sin rasgos definidos. Al lanzar el Hechizo, el cuerpo se convierte en cenizas y la máscara recibe la propiedad de transformar la apariencia física y la voz de aquél que se la ponga en la del difunto. Si la máscara es destruida, los efectos desaparecen.
**Límite**: Personal. Foco (Cadáver a imitar, máscara de porcelana). Renovación.

**Podredumbre Insidiosa** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo lanza un rayo de energía corruptora que pervierte la energía vital de la víctima, ulcera su carne y provoca la aparición de pústulas de aspecto repulsivo, causando un daño 5L3 Elemental Podredumbre (*Plaga+*). Este ataque afecta también a criaturas con PE.
**Límite**: Objetivo.

**Someter Ayakashi** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Obliga a un Yorei o Ayakashi de una POT igual inferior al Sello/POT del lanzador a cumplir sus órdenes, imponiéndole una PR VOL25. Si el espíritu la supera, podrá actuar con normalidad, pero si falla, un Kanji aparecerá en su frente, convirtiéndose en un fiel esclavo del hechicero, que deberá obedecer sus órdenes dentro de sus limitaciones.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un alma). Renovación.

**Necrófagos** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Usando la energía de un alma como canalizador de su voluntad, puede animar una cierta cantidad de cadáveres, levantando una Marioneta por punto de Potencia de Hechizo que le servirán hasta que termine la duración del mismo, siguiendo sus órdenes mentales. Al expirar el conjuro, los cadáveres se desplomaran al suelo, sin vida, pudiendo ser animados de nuevo mediante un nuevo hechizo o uso de Poderes.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Sacrificar un alma, cadáveres suficientes). Renovación.

**Ojoyoshu (Viaje por los Ocho Infiernos)** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Esta invocación canaliza la voluntad de Tsukuyomi en la forma de un ataque por Arma Sobrenatural que, de impactar, permite causar a la víctima cualquier tortura de los Ocho infiernos, cuyos efectos dependerán de la cruel imaginación del lanzador.
El hechicero puede decidir cada asalto someter al objetivo a una PR RES 15 o sufrir la perdida de tantos PG (letales o no) o Puntos de Poder.
El proceso es tan doloroso que el objetivo sufre *Dolor* sin resistencia en todo asalto que falle una PR contra este hechizo.
Si el objetivo falla tantas PR como su puntuación de VOL caerá bajo el estado alterado *Fatiga* hasta que finalice la duración del hechizo.
Tres PR superadas hacen que el Hechizo finalice.
El efecto estético del Ojoyoshu es ilusorio, aunque sus efectos son perfectamente tangibles.
Algunos ejemplos: *Infierno de los mil gritos*, el pecador es castigado con 404 enfermedades y miles de insectos entran en su cuerpo para comerse su piel, huesos y carne desde dentro; *Infierno de la Cuerda Negra*, es lacerado con látigos de fuego y cortado con hachas incandescentes; o simplemente imagínalo siendo devorado por el perro con dientes al rojo vivo que se encuentra en el *Quinto Infierno*.
Si el lanzador pierde la concentración, el contacto visual con el objetivo o muere, el efecto es cancelado automáticamente.
**Límite**: Objetivo. Concentración.

**Detonación de Órganos** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este conjuro es un ataque por Arma Sobrenatural que canaliza la energía espiritual de un alma para detonar un órgano interno del objetivo causando una explosión que revienta los huesos y la piel del objetivo hacia fuera, causándole un daño de 4L4 Elemental Podredumbre (*Plaga+*). Además, si la criatura es destruida por el ataque, todos los que se encuentren en una zona de 3 metros de radio del objetivo sufrirán un ataque con la misma puntuación de Ataque y un daño 4L2 (Solo modificable por *Favorito*) Balístico. Este ataque afecta también a criaturas con PE.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un alma).

**Títeres Macabros** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico a Necrófagos excepto en que alza 1 Títere por Potencia de Hechizo con del Poder Akuma Vuelo a nivel 1.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Sacrificar un alma, cadáveres o estatuas). Renovación.

**Tumba de Carne y Huesos** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El conjuro crea una maraña de carne y huesos que atrapa a todos los que acierte con una tirada de ataque por Arma Sobrenatural dentro de un área de hasta 10 metros de radio, aprisionándolos y empalándolos. Los objetivos que no se defiendan exitosamente sufren un daño 4L4 Físico y quedan atrapados si no superan una PR REF20 o PR FUE20, no pudiendo utilizar su Movimiento hasta que expire la duración del Hechizo, además de perder 2D de su Pozo. Una vez atrapado, para liberarse se requiere una PR FUE25, aunque solo es posible hacerlo a partir del segundo asalto de aprisionamiento, al coste de 1 Acción Activa y, en caso de fallo, recibiendo un daño 1L1 Físico por desgarramiento que no puede ser reducido por Armadura. El Movimiento a través de la maraña se reduce en un punto.
**Límite**: Área Ofensiva (Corto). Foco (Un lugar con cadáveres).

**El Jardín de Tsukuyomi** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 24 Horas.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Un Año.
**Efecto**: Maldice durante un año una zona de 5 metros de radio por Potencia de Hechizo de un lugar designado mediante el toque de un foco, ya sea un árbol, un retrato, una espada o algo que tenga una conexión simpática con el sitio. Este se transforma en una versión terrenal de uno de los Ocho Infiernos y todo el que muera ahí será revivido como Marioneta. Todos los no muertos en el área del Hechizo ganan los siguientes beneficios si no los poseen: *regeneración de 5PG por asalto, +1 a su Aguante, causar el Estado Alterado Plaga+ y +1D a sus tiradas*. Todos los vivos, por el contrario, sufren un efecto de mala suerte reduciendo en -1D todas sus tiradas, y todas las heridas sufridas por criaturas vivas dentro de él se consideran daño Maldito. Todos los animales huirán de este lugar y solo entrarán a la fuerza, intentando escapar de forma violenta.
**Límite**: Zona (Medio). Foco (Un objeto, Sacrificar un alma). Renovación.

**Pozo de Almas** *(Tatari)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este Hechizo crea una zona de 10 metros de radio por Potencia de Hechizo en la que toda criatura que muera en su interior verá drenada su alma, que será almacenada en un Cristal de Almas sin PR alguna. Los animales huirán de este lugar y solo entrarán a la fuerza, resistiéndose de forma violenta.
**Límite**: Zona (Medio). Foco (Cristal de Almas).

**Cristal de Almas** *(Onkei)*
**Maestría**: Tsukuyomi (Podredumbre) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 3 Horas.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Crea un condensador de energía espiritual capaz de almacenar almas, que puede alimentar los Kekkai o encantamientos que sean ligados a él dentro de un área de 10 metros por Potencia de Hechizo. Puede almacenar 10 almas por Potencia de Hechizo, y cada alma posee 10 puntos de Ki que pueden serle drenados antes de ser destruida. Cada alma recupera 1 punto de Ki por día, con lo que con la cantidad suficiente de ellas, un conjuro puede mantenerse eternamente, siendo posible utilizar el cristal para renovar su propia existencia. Los espíritus pueden verse en el interior del cristal, siempre que el observador pueda percibirlos, desesperados y torturados, intentando eternamente escapar de forma infructuosa.
El lanzador designa qué hechizos mantendrá y cuáles se renovarán, pudiendo modificarlos posteriormente. Para cargar el Cristal se requiere lanzar un conjuro de Pozo de Almas. Si la esfera es rota, las almas escapan, requiriendo al menos 100 puntos de daño Sobrenatural para hacerlo.
El cristal posee una Dureza de 30. Este Hechizo es muy utilizado por los hechiceros de Jigoku para establecer defensas mágicas y centinelas convocados en los lugares que desean mantener protegidos como los accesos a la Ciudad Oculta.
**Límite**: Objetivo Zona (Medio). Foco (Una esfera de algún tipo de metal). Renovación.

## HECHIZOS DE POLVO
**Requisito: Con. Madou Okami**

**Velocidad de Lobo** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Facilita el desplazamiento a cada objetivo, elevando su Movimiento en +1. Además, podrá pasar a Carrera sin coste en Acciones Activas.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Patas de Lobo** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Proporciona al lanzador la capacidad de moverse con igual facilidad en cualquier tipo de terreno, incluso desafiando las leyes de la gravedad, siempre que bajo sus pies haya tierra, piedra o cualquier derivado (ladrillos, adobe, etc..). No es posible utilizarlo en metal, en plásticos o cualquier material artificial. Además, las condiciones atmosféricas adversas, como el hielo o la nieve, no le causarán daño ni molestias.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Ir descalzo).

**Oído de Lobo** *(Onkei/Otsuge)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Afina la capacidad auditiva de un personaje, aumentándola hasta los niveles de un lobo, pudiendo detectar ultrasonidos (como los emitidos por un radar) o escuchar a más distancia, recibiendo +1D y +30 a la habilidad de Percepción referente al oído. El Oído de Lobo compensa los ruidos fuertes, por lo que los tiroteos no afectarán negativamente a alguien bajo los efectos de este Hechizo.
**Límite**: Objetivo.

**Olfato de Lobo** *(Onkei/Otsuge)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 20.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Afina la capacidad olfativa de un personaje, aumentándola hasta los niveles de un lobo, permitiéndole ser consciente de todos los olores y aromas a su alrededor y de rastrear a cualquier objetivo del que conozca el olor, recibiendo +1D y +30 a la habilidad de Percepción referente al olfato. El Olfato de Lobo no puede ser engañado como el de un cánido, usando sustancias como azufre o pimienta, pero sí por capacidades que protejan contra *Otsuge*.
**Límite**: Objetivo.

**Cicatriz** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo hace aparecer una marca rojiza sobre el ojo izquierdo de aquellos afectados por él, proporcionándoles un vigor sobrehumano que otorga un +10 al efecto de cualquier Tirada de Vigor o Resistencia Física, y +2 para PR RES.
**Límite**: Multiobjetivo.

**La Fuerza de la Manada** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo extrae energía anímica de un grupo y la usa para amplificar sus capacidades de combate, proporcionando +10PDA y +1L0 al daño.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Grupo de atacantes).

**Furia de la Manada** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este conjuro extrae energía anímica de la agresividad de un grupo, convirtiéndola en energía física que el hechicero podrá utilizar para herir a sus adversarios, arrojándola como una onda de fuerza cinética con la habilidad de Arma Sobrenatural. Este ataque provoca un daño 3L3 Físico y un efecto de *Empujón+*.
**Límite**: Objetivo. Foco (un grupo agresivo).

**Ojos de Lobo** *(Onkei/Otsuge)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Los ojos del hechicero se tornan amarillos como los de un lobo, proporcionándole ciertas percepciones especiales. Podrá ver en la oscuridad, discernir cuáles son las Debilidades de un oponente y percibir a qué Elemento es afín cualquier criatura. Además podrá ver y comunicarse con criaturas espirituales como Ayakashi. Las percepciones especiales otorgadas por los Ojos de Lobo se extienden hasta un máximo del alcance del Hechizo.
**Límite**: Personal. Renovación.

**Otra Verdad** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 3 Asaltos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Bendice un talismán, otorgándole la facultad de que toda criatura o habilidad sobrenatural en un área de 1 metro por Potencia de Hechizo a su alrededor sea invisible para los humanos sin capacidades sobrenaturales, que además evitarán la zona de forma inconsciente, teniendo que superar PR VOL20 para entrar en la misma. Es usado frecuentemente por los *Ikkitousen* de Jigoku para encubrir sus actividades. El talismán podrá ser activado y desactivado mediante una palabra de mando. Los efectos de las habilidades sobrenaturales serán racionalizados por los individuos como algo mundano, accidentes, terrorismo, etc.…
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Objetivo de piedra de pequeño tamaño).

**Vínculo de Sacrificio** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Crea un vínculo entre el lanzador y un objetivo voluntario que, mientras siga en activo, transfiere el 50% del daño que sufra el invocador a otro sujeto, apareciendo las mismas heridas en los mismos lugares y pudiendo llegar a morir como consecuencia del mismo. El foco debe encontrarse a una distancia máxima del alcance del Hechizo.
**Límite**: Personal. Foco (Objetivo voluntario).

**Lobo de Obsidiana** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Convoca un lobo de piedra negra que seguirá las órdenes del invocador. Posee un excepcional sentido del olfato y sus habilidades lo convierten en un cazador implacable, capaz de seguir a sus presas bajo cualquier circunstancia, así como moverse a través de las sombras para sorprender a sus víctimas con facilidad. Sus estadísticas se encuentran en el *Capítulo XIII*.
**Límite**: Convocación. Foco (Fuente de roca o tierra). Renovación.

**Lobo Acorralado** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Extrae energía anímica de los atacantes

del lanzador, utilizándola para amplificar sus capacidades de combate y contrarrestar la ventaja de los adversarios. Siempre que el hechicero se encuentre en inferioridad numérica contra sus oponentes, ganará +10 PDA y PDD.
Además, puede decidir entrar en Ira hasta que expire la duración del Hechizo, si lo hace ganará +1L0 a su daño causado con cualquier tipo de ataque, y podrá usar sus Acciones Pasivas para pagar el coste de Acciones Activas de Maniobras de Combate.
**Límite**: Personal. Foco (Un grupo de atacantes).

**Lamerse las Heridas** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 56.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Extrae la energía vital del objetivo para multiplicarla mediante el Hechizo y curar sus heridas de forma inmediata. Curará 3D, drenando 1PF al objetivo. El hechicero puede decidir si regenerará miembros perdidos pero el drenaje de PF se doblará. El objetivo del Hechizo debe ser voluntario.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un blanco voluntario).

**Aullido** *(Kekkai)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El lanzador emite un grito aterrador que origina un miedo inexplicable y atávico hacia él, que afectará a todas las criaturas situadas dentro de una zona de 10 metros de radio de su persona, si no superan una PR VOL15. Cualquiera que falle se encontrará bajo el Estado Alterado Miedo durante un asalto por punto de fallo. El invocador puede elegir quién será afectado y quién no.
**Límite**: Área Ofensiva (Medio).

**Reflejos de Lobo** *(Onkei)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo coordina los reflejos del lanzador con las percepciones aumentadas que recibe de algún conjuro de sentido de lobo, aumentando automáticamente su Aguante en 2 puntos. Además, compensará la pérdida de otros sentidos, eliminando por ejemplo las penalizaciones por Ceguera percibiendo a los oponentes con el olfato o el oído, según el sentido incrementado.
**Límite**: Personal. Foco (Tener activado un conjuro de sentido de lobo).

**Piel de Cordero** *(Kekkai)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 10 Minutos.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Crea una barrera espiritual invisible sobre el lanzador que oculta totalmente su poder y habilidades, haciendo imposible que sea detectado por *Otsuge* y pudiendo pasar por *Kekkai*, ya sean Sellos de cualquier potencia o Kidou de Maestría 70 o inferior, sin alertar al lanzador ni sufrir los efectos adversos que puedan afectarle, como si se tratase de un objeto o criatura completamente neutral. Mientras se encuentre bajo los efectos de este *Kekkai*, su Sello, POT, Potencia de Hechizo y Límite de Técnicas se reducirán a la mitad, así como su Alma se reducirá temporalmente en 1 punto por cada 5 de FUE de los Kekkai que se atraviesen (si no posee Alma, un Alma será sacrificada para atravesarlo). Es posible cancelarlo a voluntad.
**Límite**: Personal. Renovación. Foco (Poseer Alma, Bolsa de Almas o algún objeto con un alma)

**Tregua** *(Kekkai)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Este Hechizo crea una barrera entre el lanzador y los aliados que designe y una serie de oponentes, hasta un límite de 1 por Potencia de Hechizo, que neutraliza el espíritu combativo de cada uno y bloquea cualquier intento de ataque físico o sobrenatural, así como el movimiento a su través siempre que se cumplan los siguientes requisitos:
- El lanzador y sus aliados no pueden iniciar una agresión, aunque sí defenderse de un oponente que no sea afectado, o el efecto será roto.
- Los oponentes deben fallar una PR VOL20. Ya que es el propio espíritu de batalla de cada personaje el que provoca el bloqueo, no es posible utilizar poder alguno para incrementar las posibilidades de éxito.
- No es posible utilizar este Hechizo para desplazar a los oponentes o ganar terreno, excepto para retirarse. Los adversarios no se verán obligados a proporcionarles medios de huida.
**Límite**: Zona (Largo). Concentración. Foco (No portar armas en las manos).

**Ausencia** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo provoca que el lanzador pase inadvertido ante aquellos que puedan albergar hostilidad hacia su persona, haciendo que sus mentes no registren las sensaciones que reciben de sus sentidos. Aquellos que no tengan nada en su contra, lo percibirán normalmente. A todos los efectos, el personaje será invisible e inaudible, ignorando poderes como Radar o hechizos que puedan localizarlo, siempre que no utilice nuevas habilidades sobrenaturales, ya que cualquier uso de las mismas hará que su silueta sea percibida como una clara oscilación en el aire. Los *Kekkai* siguen estando activos contra un usuario de Ausencia.
**Límite**: Objetivo. Concentración.

**Agravar** *(Tatari)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 81.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Provoca que la propia naturaleza rechace la existencia de un objetivo y agrave sus heridas, incrementando en un grado el tipo de daño que haya sufrido. Los daños no letales pasarán a serlo, los letales se convertirán en Maldito y cualquier daño Maldito pasará a agravarse aún más (sumando +5 a la dificultad de las PR para regenerarlas). Una vez terminado el Hechizo, las heridas volverán a su estado inicial.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Un puñado de tierra).

**Consejo** *(Tatari)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Especial.
**Efecto**: Produce una modulación en la frecuencia de la voz del lanzador, permitiéndole ganar la confianza y nublar los sentidos de un objetivo, al que podrá ofrecer amables consejos basados en su sabiduría y experiencia que sonarán como verdades absolutas. De esta forma es posible influir en las acciones de la víctima, exponiéndole los hechos de una forma que suene razonable, aunque la realidad no lo sea en absoluto. El objetivo tendrá derecho a una PR VOL20 o se verá obligado a seguirlo en la medida de sus posibilidades, siempre que no ponga en peligro directamente su vida. El efecto perdurará hasta que cumpla lo deseado o una hora por potencia de Hechizo. La invocación no requiere otros componentes verbales que mantener una conversación.
**Límite**: Personal.

**Encarcelar** *(Kekkai)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 5 Asaltos.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea un Kekkai que encarcela a los que se encuentran en el interior de un área no superior a 5 metros por Potencia de Hechizo, no permitiendo entrar ni salir nada ni nadie, bloqueando poderes con una potencia en Sello, Ki o Bioenergía inferior a 10 puntos, técnicas de un coste inferior a 40 puntos de Ki o cualquier tipo de Hechizo de Maestría inferior a 100. Los lanzadores que realizan la invocación han de estar situados en las cuatro esquinas exteriores de la barrera, sin poder moverse de dichos puntos.
Este ritual puede ser cargado en 4 objetos o piedras grandes (al menos dos metros de diámetro y cuatro de altura) y puede ser activado con una palabra de mando. Cuando se celebra un duelo en Jigoku, este se efectúa con los contrincantes dentro de este Kekkai. Los Ikkitousen lo usan como zona de entrenamiento para no producir daños en sus bases. La FUE de la barrera es igual a la Potencia de Hechizo del hechicero más poderoso.
**Límite**: Zona (Medio). Foco (4 lanzadores). Renovación. Ritual.

**Poder Pactado** *(Tatari)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Semanas.
**Efecto**: Este extraño ritual proporciona a un humano una serie de poderes a cambio de su servidumbre en un cierto asunto. A efectos de juego, proporcionará a un objetivo 1 punto en Poderes Akuma Menores por cada 5 de Potencia de Hechizo, que serán activados mediante el gasto de tantos puntos de Pacto como Sellos costase la activación, teniendo un límite de 4 puntos por asalto. Cada participante en la invocación proporciona un punto de Pacto, con un máximo de la Potencia de Hechizo del lanzador. Los Puntos de Pacto son renovados a razón de uno por hora. El humano quedará obligado a efectuar un servicio determinado y si rompe el pacto, sufrirá una sobrecarga de energía sobrenatural que fundirá su carne y sus huesos, convirtiéndolo en pulpa gelatinosa. Un humano que muera bajo la duración de este Hechizo tendrá unas probabilidades de alzarse como *Ayakashi* iguales a su puntuación de Pacto en porcentaje.
**Límite**: Objetivo. Foco (Objetivo voluntario, 10 o más participantes). Renovación. Ritual.

**La Marca del Lobo** *(Tatari)*
**Maestría**: Okami (Polvo) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Permanente.
**Efecto**: Este ritual marca el rostro de un humano con un tatuaje negro en forma de cicatriz sobre su ojo izquierdo, imbuyendo su cuerpo y su espíritu de energía sobrenatural, incrementando en +1 todas sus Características físicas si no posee Desarrollo Sobrenatural. Además, en el caso de que sufra daño suficiente para causarle la muerte, se transformará de inmediato en un Títere bajo las órdenes del lanzador hasta su destrucción. Esta maldición es permanente a no ser que sea disipada.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un humano). Ritual.

## HECHIZOS DE VACÍO

**Requisito: Con. Madou Kyomu**

**Devorar Onkei** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Elimina cualquier Hechizo tipo *Onkei* de Maestría 5 o menos sobre uno o más objetivos.
**Límite**: Multiobjetivo.

**Onda Entrópica** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Crea una onda de energía entrópica con la que atacar a un objetivo. Provoca un daño 1L2 Sobrenatural Elemento Vacío (Disipación Mayor).
**Límite**: Objetivo.

**Arma Entrópica** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 15.
**Coste**: 3. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Toque. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea un arma de energía entrópica que ignora cualquier Armadura Física artificial, además de provocar daño Sobrenatural Físico y añade al arma el efecto de Disipación Mayor.
**Límite**: Personal.

**Kurobi (Luz Negra)** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una zona esférica de un radio igual a la mitad de la Potencia de Hechizo del invocador en la cual la luz no puede entrar, causando Ceguera Completa a todos los que se encuentren en su interior.
**Límite**: Zona (Corto).

**Prisión Espiritual** *(Kekkai)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Meses.
**Efecto**: Este conjuro encierra a un Yorei o un Ayakashi en el interior de un objeto si no supera una PR VOL15, impidiéndole abandonarlo o utilizar sus poderes, con la excepción de Posesión, solo en el caso de que un humano lo toque directamente. El espíritu será consciente de lo que ocurra a su alrededor, incapaz de influir o comunicarse, lo cual puede ser una tortura inimaginable. Al expirar la duración del Hechizo, el ente será liberado, pudiendo buscar venganza.
**Límite**: Objetivo. Renovación.

**Devorar Esencia** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El lanzador señala a un objetivo que hará una PR RES20, perdiendo 1 PG por punto de fallo, que serán transferidos al invocador en la forma de una energía luminosa que entra por su boca.
**Límite**: Objetivo.

**Nogitsune** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 33.
**Coste**: Especial. **Invocación**: 1 Minuto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este Hechizo es idéntico al de *Kitsune (Madera 33)*, con las siguientes diferencias: trae a la existencia un poderoso Yōkai Nogitsune en forma de un zorro negro de naturaleza maliciosa que servirá al invocador. Un Nogitsune posee las mismas capacidades que un Kitsune pero éstos se niegan a obedecer a Inari y prefieren causar estragos y confusión entre los humanos y otros Kitsune. Para ver las estadísticas de lucha del Nogitsune puedes consultar el *Capítulo XIII: Antagonistas.*
**Límite**: Convocación. Foco (Un cráneo de un humano marcado con ciertos Kanji). Renovación.

**Ojos del Vacío** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Imbuye los ojos del hechicero de la energía del vacío, cubriéndolos completamente con una pátina negra. Cualquier oponente que se encuentre en el campo de visión del lanzador, sentirá drenada su energía vital, perdiendo 1 punto de Poder por asalto sin PR. Además, el hechicero podrá percibir a los seres vivos por el aura de su Poder.
**Límite**: Personal. Concentración.

**Destruir Defensas** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea un área de 5 metros de radio donde todas las Armaduras (F/B/E) son corrompidas al ritmo de -3 puntos de protección por asalto. Las Armaduras Sobrenaturales o la Dureza solo podrán reducirse hasta alcanzar la mitad de su Protección. Los Escudos Sobrenaturales se volverán inestables, reduciendo en -10PDD, deshaciéndose si obtiene dos o más 0 en la Defensa. El lanzador es inmune a los efectos de su propio conjuro. Los efectos desaparecen al abandonar la zona o al finalizar la duración.
**Límite**: Zona (Corto).

**Devorar Recuerdos** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 45.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Toque. **Duración:** Días.



**Efecto**: Tocando a su víctima, el lanzador absorbe todos sus recuerdos, dejándola amnésica. Mantendrá sus habilidades físicas, aunque no recordará haberlas aprendido. Su nombre, sus recuerdos y sus conocimientos estarán perdidos hasta que expire la duración de la maldición. Mientras tanto, el hechicero podrá hacer uso de los recuerdos del personaje, pudiendo revivirlos mentalmente a la misma velocidad que se produjeron, lo cual consumirá mucho tiempo y puede resultar que, tras varios días, no sea capaz de encontrar lo que busca. Las memorias antiguas suelen resultar borrosas, por lo que es más fácil navegar por las más recientes. Solo los personajes con Desarrollo Sobrenatural podrán hacer una PR VOL15 para resistirse.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un recuerdo).

**Devorar Kekkai** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Destruye o abre un hueco momentáneo que dura 3 asaltos en un Kekkai objetivo con FUE inferior a la mitad de la Potencia de Hechizo del lanzador. Si se usa para abrir un hueco, el invocador del Kekkai no será consciente de la ruptura.
**Límite**: Objetivo.

**Devorar Poder** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Hace que la sombra del hechicero se estire hasta atravesar a su víctima, requiriendo un ataque por Arma Sobrenatural. Si el oponente es impactado, recibirá daño 3L3 Sobrenatural Físico y además sufrirá Disipación Mayor+, siéndole transferidos los puntos disipados al lanzador.
**Límite**: Objetivo. Foco (La sombra del lanzador).

**Devorar lo Sobrenatural** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Al invocar este Kidou, el hechicero dibuja frente a él con sus dedos un Kanji que representa el Vacío, que irá trazándose con energía oscura. Al terminarlo, señalará a un objetivo con capacidades sobrenaturales y hará una tirada de ataque por Arma Sobrenatural para impactar. Si la víctima no logra una defensa ni supera una PR RES20, el símbolo quedará marcado de forma indeleble sobre él, reduciendo sus capacidades sobrenaturales hasta que expire su duración de la siguiente forma: *Sello* -2, POT -2, *Límite de poderes Esper* -2, *Límite de técnicas Rikaijutsu* -10, *Potencia de Hechizo* -20. El efecto no es acumulable.
**Límite**: Objetivo.

**Forma de Vacío** *(Kekkai)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 70.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Personal. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Cubre el cuerpo del invocador con una fina capa de oscuridad entrópica que le protege a la vez que daña a quien ose atacarlo cuerpo a cuerpo. Le proporciona *Soporte Vital* y una Armadura de 15 contra cualquier tipo de daño, ignorando todos los *Estados Alterados* impuestos por ataques Elementales. Sus ataques físicos en cuerpo a cuerpo causan daño Sobrenatural/Elemental/Vacío+ y todas las armas que empuñe causan el efecto del Hechizo *Arma Entrópica (Kyomu 15)*.
Puede realizar una acción de Ataque mediante *Arma Sobrenatural* por hechizo con Alcance

*Ilustrado por © Victoria Dickinson*

Corto por 2 Acciones Activas para un daño 3L3 Sobrenatural/Elemental/Vacio. Por último, todo el que lo golpee desarmado sufre Disipación+ y cualquier arma que lo golpee sufre el efecto de un impacto causado por un Arma *Destructora*.
**Límite**: Personal. Foco (Sacrificar un nivel de heridas).

**Zona de Vacío** *(Kekkai)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea una zona invisible de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo dentro de la cual el lanzador designa un solo sentido, un poder con una potencia en Sello, Ki o Bioenergía inferior a 1 punto por cada 5 puntos de potencia de hechizo o un conjuro de Maestría igual o inferior a su PH+50 que no funcionará dentro de la Zona de Vacío. Además, todos las criaturas sufrirán un efecto de Disipación+ al entrar en esta zona el poder disipado irá a parar al lanzador de la *Zona de Vacío* y verán su Pozo de Dados reducido en 1D, sin que los Akuma se vean afectados por dichos efectos. Aunque no es visible, cualquier persona o animal que entre en el área notará que "algo va mal", aunque no podrá precisar qué.
**Límite**: Zona (Corto). Concentración.

**Puerta al Inframundo** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El invocador crea una gigantesca puerta negra en el aire frente a él que se alimenta de los miedos subconscientes de las criaturas circundantes, arrancándoles su esencia vital, abriéndose de par en par para atormentarlos con ellos. Todos los seres en un área semicircular de 15 metros de radio deberán superar una PR VOL20 (30 en el caso de que posean alguna fobia) o se verán afectados por el Estado Alterado *Miedo* durante tantos asaltos como puntos por los que fallen la tirada, perdiendo la misma cantidad en PG y puntos de Poder. Los PG perdidos se consideran Sacrificio. Las víctimas no serán capaces de recordar qué vieron, pero sentirán un escalofrío cada vez que se lo mencionen, como si hubieran mirado a un abismo y algo les hubiera devuelto la mirada. Las criaturas sin Desarrollo Sobrenatural morirán en el acto por un ataque al corazón si fallan la PR.
**Límite**: Zona (Especial, Corto).

**Enervación** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: El hechicero arroja un rayo de energía entrópica a su objetivo, que causa diferentes efectos. Contra seres humanos sin Desarrollo Sobrenatural, causará la pérdida de un 10% de su tiempo de vida por día, envejeciendo a ojos vista según vayan pasando las horas. La primera pérdida (el primer 10%) es instantánea, y las siguientes se producirán a la misma hora hasta su muerte, momento en el que se alzará como un Ayakashi con una POT igual a un quinto de la Potencia de Hechizo del lanzador, al cual estará obligado a obedecer. La criatura es considera un Kōmajutsu por lo que solo se puede poseer una a la vez. Las criaturas con capacidades sobrenaturales solo pierden 2D de sus puntos de Poder por día, no pudiendo regenerarlo hasta que expire la maldición. Tanto unos como otros caen bajo el Estado Alterado Fatiga hasta que expire el Hechizo si no supera una PR RES20.
**Límite**: Objetivo.



*Ilustrado por © Wwnart*

**Inexistencia** *(Kekkai)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 30 Minutos.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Este Hechizo crea una cúpula invisible de energía entrópica que cubre una zona de 100 metros de radio dentro de la cual los Otsuge no funcionan, ni tampoco las comunicaciones ni la orientación por métodos tecnológicos o mágicos, dejando de operar cualquier emisor o receptor de señales, brújulas, detectores de movimiento y similares; todo lo que pueda bloquear el poder Esper *Interferencia* podrá ser bloqueado por este Hechizo. La Inexistencia traspasa cualquier Kekkai que no esté protegido con un *Espejo Sagrado.*
**Límite**: Zona. Concentración.

**Implosión** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 91.
**Coste**: 19. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo crea un punto de vacío dentro del cuerpo de la víctima que repliega sus tejidos sobre sí mismos, ignorando cualquier Armadura no sobrenatural y provocando un daño 6L5 Elemental Vacío (Disipación+++). Aquellos destruidos por este hechizo serán olvidados por cualquier criatura sin desarrollo sobrenatural.
**Límite**: Objetivo.

**Usurpar Leyenda** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: Ritual/1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Este Hechizo extrae la energía emocional de las personas en un área de 1 kilómetro para permitir al hechicero traer a la existencia a un personaje de leyenda, siendo irrelevante el que haya existido o no. Lo único necesario es que un gran número de personas lo admiren y conozcan sus hazañas y un humano se sacrifique para albergarlo en su cuerpo. De esta forma, sería posible traer a la existencia a Miyamoto Musashi, al Wendigo, al Conde Drácula, a Sun Wukong, al espadachín ciego Zatoichi…. La leyenda será más poderosa cuantas más personas crean en ella dentro del área, disponiendo de los poderes y habilidades que el Director de Juego considere, dentro de un límite máximo de POT no superior a la Potencia de Hechizo del lanzador.
Si el personaje posee debilidades, la criatura creada también las poseerá. La invocación de la Leyenda requiere de al menos 500 creyentes en un área de 1 kilómetro y una obra de arte de gran calidad que represente al personaje, así como 1 hora de ritual. Una vez terminado, un espíritu *Nogitsune* quedará ligado al objeto, tomando la forma de la criatura posteriormente cuando el hechicero lo invoque. Hacer esto es pagar la Renovación en el momento de convocarlo, para

llamar al espíritu y que se encarne a través del foco. Si el foco es destruido, el Hechizo se rompe. Este Hechizo es muy complicado y un personaje necesitará permiso del DJ para adquirirlo.
**Límite**: Convocación. Foco (Conexión simpática con un mínimo de 500 personas, una obra de arte de calidad, un sacrificio voluntario. Renovación.

**Pozo del Vacío Eterno** *(Tatari)*
**Maestría**: Kyomu (Vacío) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 5 Días.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Esta invocación crea un pozo de la misma esencia del Vacío que absorbe a cualquier ser vivo que sea arrojado a su interior (máximo 1 por Potencia de Hechizo) arrancándole su alma y su misma existencia. Los cuerpos desaparecen pero los poderes, habilidades y conocimientos son canalizados hacia el oficiante, que dispondrá de todos ellos, así como de sus puntos de Poder. Podrá utilizarlos siempre que cumpla dos requisitos: que el Pozo siga activo y que consuma el Poder perteneciente al ser destruido. Usar cualquier poder requiere un coste de energía igual a la cantidad de Bioenergía, Sello o Ki que necesite normalmente. Emplear una habilidad requiere 1 punto del tipo de energía apropiado. Cuando la energía específica de un individuo se agota, todo lo que este confería desaparece. Para ejecutar el conjuro, el oficiante es rodeado de los cinco voluntarios que representan los cinco elementos que forman la existencia. Mediante la repetición del sutra del ritual, las energías vitales y las envolturas carnales de los cinco son lentamente destruidas, formándose el Pozo a los pies del invocador que está protegido de sus efectos. A partir de entonces, el Pozo estará plenamente operativo.
**Límite**: Zona (Corto). Foco (Cinco sacrificios voluntarios). Renovación. Ritual.

## MADOSHU

Existe un tipo de Madou que canaliza las fuerzas corruptoras de las energías Akuma mediante la utilización de energías vitales como foco de poder. Las reglas comunes de Kidou y Madou aplican para esta clase de hechicería. Para el coste usa obligatoriamente Poder Akuma, con lo que solo los demonios pueden ejecutar esta clase de hechizos.
El Madoshu no posee un kami, ya que su poder es el de las almas corrompidas por los Akuma, por lo que un hechicero que solamente posea esta clase de magia no podrá usar su Con. Ocultismo para adquirir hechizos comunes a no ser que defina cuál es el elemento hacia el que posee afinidad, pudiendo elegir entre Kidou o Madou en el caso de poseer alma. Los Akuma auténticos solo pueden decantarse por el Madou.

### HECHIZOS DE MADOSHU
**Requisito: Con, Madoshu**

**Alimentar** *(Onkei)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 5.
**Coste**: 1. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Convierte un alma en 10 puntos de Poder Akuma, transferibles a cualquier Akuma cercano, incluyendo el propio invocador.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un alma).

**Bolsa de Demonio** *(Onkei)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 10.
**Coste**: 2. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Mejora el poder Bolsa de Almas, incrementando su capacidad en +1 y sumando un +1 a la tirada para capturar las almas, ambas cosas por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
En el caso de no disponer del poder Bolsa de Almas, este Hechizo lo simula con un límite de un alma por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
**Límite**: Personal.

**Visión del Demonio** *(Otsuge)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 15.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Permite al invocador percibir alteraciones metafísicas, con lo que puede discernir quién se encuentra bajo los efectos de un Hechizo, la FUE aproximada de un Kekkai o la Armadura Elemental más baja de un oponente. Un conjuro que cree una ilusión de Maestría superior a 30 engañará a la Visión del Demonio. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance máximo del Hechizo.
**Límite**: Personal.

**Limpieza** *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 20.
**Coste**: 4. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Limpia las emanaciones de Poder Akuma en una zona determinada de hasta 1 metro por Potencia de Hechizo, con lo que los Otsuge no descubrirán la presencia de Akuma en la zona. Cuando la duración del Hechizo expire, la zona volverá a acumular emanaciones de Poder Akuma de la forma usual.
**Límite**: Zona (Corto).

**Armadura de Poder Oscuro** *(Kekkai)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 25.
**Coste**: 5. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Convierte la energía espiritual de un alma en un aura protectora invisible (a no ser que se puedan ver espíritus) que proporciona al objetivo una Armadura de 10 del tipo especificado, ya sea Físico, Balístico o contra un Elemento en particular. Es posible sacrificar almas adicionales para obtener el efecto en más de un tipo de Armadura. Además puede ser usada como un Escudo Sobrenatural.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar una o más almas).

**Atadura de Almas** *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 30.
**Coste**: 6. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El Mahou-Tsukai invoca unas cadenas de energía oscura que atraviesan a las almas atrapadas en su cuerpo obligándolas a cumplir su voluntad, manteniéndose atadas a él y viéndose forzadas a atacar a un enemigo, agarrándolo y entorpeciéndolo con sus limitadas manifestaciones astrales. La víctima verá partes traslúcidas de cuerpos humanos que restringen sus movimientos, agarrándolo y empujándolo, debiendo hacer una PR RES15+1 por cada alma o sus PDA y PDD se reducirán en -10. Además, cada alma usada para la Atadura de Almas proporcionara Élite 1 para apoyar los ataques efectuados contra esa víctima. Los objetivos afectados sufren Desesperación automática mientras permanezcan atrapados. Es posible repetir la prueba de resistencia cada asalto. Los espectros serán inmunes a cualquier daño que no afecte a seres inmateriales pudiendo además defenderse con las cadenas con la misma habilidad del Mahou-Tsukai.
**Límite**: Multiobjetivo. Foco (Almas para atar).

**Marca del Mazoku** *(Onkei)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 35.
**Coste**: 7. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Horas.
**Efecto**: Tatúa la piel del objetivo con la Marca de uno de los Mazoku, otorgándole la capacidad de activar sus propiedades mediante el gasto de un punto de Poder por asalto. Existen seis versiones de este Hechizo, una por cada Mazoku y deben aprenderse por separado. Al activar la Marca, esta se convierte en alguna clase de tatuaje que se extiende por la piel del personaje que recibe sus beneficios de inmediato. Si el Mahou-Tsukai lo prefiere, puede sacrificar un alma y proporcionar 10 puntos de Poder Akuma al objetivo para ser usados posteriormente en su activación.
Los posibles efectos son:
***Morpheus:*** Permite al portador de la Marca ver a través de las alucinaciones e ilusiones y su mente es difícil de afectar, requiriendo el triple de Influencia en lugar del doble y un +2 a las PR.

***Iblis***: Incrementa en +30 la Influencia de los poderes del objetivo.

***Moloch***: Incrementa el daño de los ataques del beneficiario en la VOL del invocador de la Marca.

***Izanami***: Proporciona una bonificación de +5 en las tiradas de Inconsciencia que pueda sufrir el personaje.

***Nergal***: Incrementa en +5 PDA y PDD y en +20 el Liderazgo del portador de la Marca.

***Belphegor***: Cubre de sombras la piel del beneficiario otorgándole un +10 al efecto de sus tiradas de Sigilo en ambientes oscuros.

Activar o desactivar la Marca requiere 1 Acción Activa y puede activarse un máximo de VOL asaltos consecutivos, transcurridos los cuales el coste se doblará, requiriendo 1PF para desactivarla. Si no se desactiva, terminará por consumir toda la energía vital e incluso el Alma (de poseerla) del objetivo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificar un alma [Optativo]).

**Jaula de Almas** *(Kekkai)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 40.
**Coste**: 8. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una zona de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo en la que los espíritus de los fallecidos no pueden salir hasta la finalización del conjuro, incrementando el plazo en el cual puede utilizarse la Bolsa de Almas. Los Ayakashi son vulnerables a este Hechizo, que funciona como un Kekkai de FUE15, siendo incapaces de devorarlo.
**Límite**: Zona.

**Barrena** *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 41.
**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: El Mahou-Tsukai utiliza la energía de un alma para crear una falla en un Kekkai, reduciendo su efectividad en un punto determinado. La reducción será igual 1 más 1 por cada 5 Puntos de Potencia de Hechizo. Los demás efectos del Kekkai permanecerán inalterados y el creador de la barrera seguirá siendo consciente de cualquier ruptura en la misma. No es posible colocar varias Barrenas sobre la misma zona de un Kekkai.
**Límite**: Zona (Objetivo). Foco (Un alma). Renovación.

**Zona de Ofuscación** *(Kekkai)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 45.

**Coste**: 9. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Crea una zona de hasta 5 metros por Potencia de Hechizo en la cual los seres humanos ordinarios se ven afectados por emanaciones espirituales que afectan a sus percepciones, obligándoles a salir rápidamente de la zona y racionalizar cualquier hecho sobrenatural como algo mundano, ya sea un ataque terrorista, una alucinación provocada por un medicamento o algo que no ha podido ocurrir, haciéndose el recuerdo más borroso a cada segundo que pase.
Los humanos que se encuentren fuera de la zona no entrarán en ella. Aquellos seres humanos que posean Desarrollo Sobrenatural o conozcan la existencia de las fuerzas sobrenaturales no se verán afectados por el Hechizo. Los que deban permanecer en un lugar (como guardias) deberán hacer una PR VOL para un EfMin igual a la mitad de la Potencia de Hechizo o se verán obligados a abandonar su puesto. El hechicero debe estar dentro de la Zona de Ofuscación al crearla, aunque puede abandonar esta.
**Límite**: Zona.

### Sombra Demoníaca *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 50.
**Coste**: 10. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Minutos.
**Efecto**: Crea una sombra antinatural que absorbe la luz en un área designada con un radio de hasta 1 metro por Potencia de Hechizo. Todas las criaturas dentro del área de la neblina sufren el efecto de Ceguera Parcial y Desesperación sin resistencia, aunque pueden usarse poderes para superar los efectos. Los Akuma pueden usar el poder innato Visión Akuma para anular los penalizadores de la Sombra Demoníaca. Toda criatura con Alma ve reducido su Aguante en 1 punto dentro de la Sombra Demoníaca. Los hechizos de Elemento Madera se ven afectados dentro del área, viendo reducida en -10 su Potencia de Hechizo. El lanzador es inmune a sus efectos.
**Límite**: Zona (Medio).

### Parásitos Astrales *(Kōmajutsu, Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 51.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Reuniendo los restos incorpóreos de energía Akuma (miasma) en el ambiente, el Mahou-Tsukai convoca un enjambre de minúsculas entidades parecidas a retazos de sombras sin mente que se lanzan ávidamente sobre los objetivos que el hechicero designe, aferrándose a ellas y absorbiendo su energía vital. Tras su aparición, el invocador designa los objetivos que serán atacados por un grupo de parásitos y efectúa una tirada de ataque por Arma Sobrenatural por objetivo. Cada enjambre de parásitos posee tantos PG como la potencia de hechizo y un aguante 6 excepto contra ataques de area que sera 11, su Defensa Pasiva es 50.
Aquellos oponentes que no logren defenderse se verán atrapados por un grupo de parásitos que se aferrarán a su cuerpo hasta el final de la duración del conjuro, provocando una Disipación+ en cada asalto que el enjambre se mantenga aferrado. Una vez que un enjambre de parásitos hayan drenado todos los puntos de Alma de una víctima, se introducirán dentro de su cuerpo transformándolo en un Títere que causa Disipación+ con sus ataques al servicio del hechicero 24 horas.
Un Ofuda de Exorcismo destruirá a a un enjambre de parásitos que animan a un Títere o atacan a un objetivo. Aquellos que no logren aferrarse a su objetivo, desaparecerán a final de asalto.
**Límite**: Multiobjetivo.

### Cazador Astral *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 55.
**Coste**: 11. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo convoca una criatura formada por lo que semeja a un manto de oscuridad hecho jirones que luce una máscara macabra en lugar de rostro. El Cazador se mantendrá suspendido sobre el Mahou-Tsukai, aguardando a que algún humano muera en su presencia, momento en el cual lanzará una cadena para apresar su alma e introducirla en la Bolsa de Almas de su señor. El Cazador posee 4 probabilidades entre 10, que se incrementan en +1 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, de atrapar un alma. El Cazador es inmaterial y dañarlo solo hace que desaparezca en una nube de oscuridad para volver a reintegrarse a final de asalto en el mismo lugar, listo para actuar de nuevo, este posee DEF 70 con 3D.
**Límite**: Objetivo. Foco (poseer Bolsa de Almas o de Demonio).

### Energizar *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 60.
**Coste**: 12. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Mediante el sacrificio de un alma, el hechicero crea un canal de energía con un objetivo Akuma a través del cual restaura su salud. El objetivo recupera 3D PG. Los límites de la regeneración dependen de la Potencia de Hechizo del invocador: si ésta es menor de 10, solo repondrá PG; si es superior a 10, podrá curar amputaciones; si es superior a 20, podrá curar Daño Maldito (proporcionando un +5 a la tirada para superarlo). Las heridas basadas en la Debilidad del Akuma no podrán ser curadas a no ser que la Potencia de Hechizo supere 30. Este Hechizo solo funciona con objetivos Akuma.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificio de un alma).

### Interferencia Astral *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 61.
**Coste**: 12. **Invocación**: 2 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Este Hechizo permite al Mahou-Tsukai destruir el nexo sobrenatural que ata un Ofuda a un objetivo Akuma, permitiéndole disipar sus efectos de forma inmediata. A efectos de juego, un Ofuda activo (incluso aquellos que especifiquen que no pueden ser eliminados de forma ordinaria) sobre un Akuma o un Onmyoji será disipado, siempre que su potencia en Sello no sea superior a 1 por cada 5 puntos de Potencia de Hechizo. Además, la *Interferencia Astral* podrá ser lanzada sobre un Hechizo activo, destruyéndolo si su Maestría es inferior a la Potencia de Hechizo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un Ofuda o Hechizo activo).

### Sellar Poder *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 65.
**Coste**: 13. **Invocación**: 1 Acción.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo sella el poder de un Akuma incompleto, como puede ser un personaje Akuma, un Onmyoji, un miembro de Jigoku o cualquiera que use un Akuma como fuente de poder. Al ejecutarlo, un Kanji con la palabra "Sello" aparece en el iris del objetivo, que perderá un nivel de Sello (o de POT) por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, a no ser que pase una PR VOL20. Si es afectado, además disipará 1 punto de Poder por punto de fallo. Los Akuma verdaderos son inmunes a los efectos de este Hechizo aunque les causara un efecto de Aturdimiento++ al ser impactados por el.
**Límite**: Objetivo. Renovación.

### Lágrimas Sangrientas *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 66.
**Coste**: 14. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Dias.
**Efecto**: Esta maldición provoca que los ojos del lanzador se inunden en lagrimas de sangre lo que le impondrá *Ceguera Parcial* sin resistencia, a cambio, a voluntad puede usar sus PG en lugar de su Ki o Poder Akuma para pagar el coste de hechizos. Todo el daño sufrido de esta forma se considerará daño de Sacrificio. Además gana los beneficios del hechizo *Visión Espiritual (pag 159)*, es inmune a cualquier efecto pernicioso que afecte al sentido de la vista, pudiendo ver en la oscuridad normal y sobrenatural.
Toda criatura viva con alma que mire a la cara al hechicero dentro del alcance del hechizo provoca que sus ojos se inunden de lágrimas de sangre de forma descontrolada, imponiéndole *Ceguera Parcial* de forma automática. El hechicero puede cubrir o ocultar su rostro para anular los efectos.
Salir del alcance del hechizo elimina los efectos de esta maldición.
**Límite**: Personal. Foco (Sacrificio de un alma).

### Dullahan *(Kōmajutsu/Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 69.
**Coste**: 21. **Invocación**: 1 Hora.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Permanente.
**Efecto**: Entierra la cabeza de una criatura viva o yelmo de una armadura bajo un árbol de más de 20 años en una noche sin luna, regando el árbol con la sangre de un inocente asesinado para este propósito. Esto provoca que las sombras de Belphegor tomen el control sobre el cuerpo del decapitado o armadura, transformándola en un Dullahan al servicio del hechicero, dependiendo del foco del hechizo el tipo de criatura sera diferente siendo este un *Dullahan, Armadura decapitada* si el foco es un yelmo y un *Dullahan, Jinete decapitado* si el foco es una cabeza. Estas criaturas poseen un dominio sin igual sobre las sombras y cuentan con unas percepciones sobrenaturales muy poderosas. Destruir o exponer a la luz directa del sol el foco elimina al Dullahan. Matar al hechicero no destruye a la criatura, solo hace que ésta se descontrole actuando por propia voluntad, normalmente atacando y decapitando a sus victimas hasta ser destruido, esta es la forma de actuar de la *Armadura decapita*, mientras que la del *Jinete decapitado* dependerá de su personalidad. Para ver las estadísticas de combate del *Dullahan* puedes consultar el *Capítulo XIII: Antagonistas.*
**Límite**: Convocación. Foco (cabeza o yelmo del objetivo). Ritual.

### Sombraoscura *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 70.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: Toma el control de la sombra del demonio, que se arrastrará a toda velocidad hasta un objetivo atravesando su sombra con aceradas garras. La víctima verá con incredulidad cómo una serie de horribles heridas se abren en su cuerpo en los mismos lugares donde fue golpeada su sombra. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural y causará un daño Físico de 5L4 ignorando Armadura.
Mientras la víctima proyecte sombra podrá ser atacada, da igual que esté volando. Como es obvio, este Hechizo no funciona en lugares tan iluminados que no haya sombras, ni en la oscuridad absoluta ni contra oponentes invisibles o espirituales.
**Límite**: Objetivo. Foco (La sombra del invocador).

### Sellar Conjuro *(Kagura)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 75.
**Coste**: 15. **Invocación**: 1 Asalto.

**Alcance**: Medio. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto:** Cancela el efecto de un Hechizo de Maestría inferior al triple de la Potencia de Hechizo o menos. No se pueden cancelar hechizos con una Invocación superior a 1 asalto o con Límite *Ritual*. En el caso de un Tatari se requerirá el foco del mismo.
**Límite**: Objetivo. Foco (Un alma).

### Sello Maldito de Seis Mazoku *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 80.
**Coste**: 16. **Invocación**: 5 Minutos.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Días.
**Efecto**: Maldice un objetivo con la marca de un Mazoku, que aparecerá en la zona del cuerpo a la que pertenezca la piel o del foco, produciéndole una serie de efectos adversos, según el Sello Maldito que se le aplique. Existen seis versiones de este Hechizo, una por cada Mazoku y deben aprenderse por separado.
Los seis posibles efectos son:

***Morpheus***: El personaje es asaltado por terribles pesadillas que le impiden descansar apropiadamente, impidiéndole recuperar PF. Además, será acosado por diversas alucinaciones (tanto visuales como auditivas) que le impedirán distinguir la realidad con facilidad, perdiendo 1D en sus tiradas de Percepción. Los sentidos del afectado no pueden ser alterados.

***Iblis***: La víctima se verá controlada por toda clase de apetitos carnales (lujuria, gula) resultándole casi imposible centrarse en nada. Ante cualquier tentación relativa al sexo, la comida o cualquier clase de placer o vicio, deberá hacer una PR VOL20 o caerá en ella de forma compulsiva. Aun logrando la tirada, perderá 1D de todas sus tiradas mientras sus deseos no se vean satisfechos. El afectado será inmune a toda enfermedad o veneno de origen no sobrenatural y ganará +5 a las PR contra Envenenamiento.

***Moloch***: Convierte a la víctima en un ser colérico e incontrolable, siempre dispuesto a tomar el camino de la violencia física. Ante cualquier clase de insulto, menosprecio o provocación, deberá hacer una PR VOL20 o entrará en el estado Ira, atacando de inmediato al objeto de su furia y a cualquiera que se interponga. Recibe un -2 a sus PR de Incineración pero la Congelación no le afectará. Si la FUE de la víctima es inferior a 2, aumentará en un punto.

***Izanami***: La víctima de este Sello Maldito dejará de sentir, convirtiéndose en alguien sin empatía, lo que reduce sus Habilidades sociales a la mitad. Por si fuera poco, su piel se volverá pálida como el mármol y su toque frío como el hielo, dándole un aspecto enfermizo. A cambio, ganará +5 a las PR contra Aturdimiento, Dolor y Heridas Graves.

***Nergal***: La víctima de esta maldición se convertirá en un ser asocial, incapaz de colaborar con otros, concentrándose solo en su propia supervivencia y desarrollando un cierto grado de paranoia. Ante cualquier clase de provocación o intento de control por parte de cualquiera (recibir órdenes o reprimendas se consideraría tal) deberá hacer una PR VOL20 o se concentrará de inmediato en la eliminación de esa persona y de cualquiera que pudiera sospechar, como si de un paranoico asesino en serie se tratase. Al contrario que la maldición de ***Moloch***, el Sello Maldito de Nergal le permitirá conservar toda su inteligencia, incluso afinándola (recibiendo consejos del DJ en el caso de personajes jugadores) para cumplir sus fines con la menor cantidad de peligro. La víctima de este Sello será inmune a cualquier clase de intimidación o control mental.

***Belphegor***: La víctima de este Sello Maldito se verá afectado por una Debilidad Mayor contra Luz Solar de forma automática. A cambio, ganará un +20 a los Efectos de sus tiradas de Sigilo cuando se encuentre en las sombras y sus ataques en cuerpo a cuerpo causan *Disipación.*

Al lanzarse cualquier opción de la maldición, la piel y la sangre desaparecen en una voluta de humo y la víctima deberá hacer una PR VOL con una dificultad igual a la Potencia de Hechizo del lanzador. El invocador poseerá la misma marca en la misma parte del cuerpo; si la marca del lanzador es arrancada, la maldición se romperá sobre el objetivo del Tatari, aunque la marca detonará, sufriendo la víctima un daño 4L3 Sobrenatural/Físico/Maldito, que ignora la Armadura pero no el Aguante.
***Límite***: Objetivo. Foco (Piel de la víctima, sangre del invocador). Renovación.

### Último Aliento *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 85.
**Coste**: 17. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Largo. **Duración**: Instantáneo.
**Efecto**: El hechicero exterioriza parte de su yo espiritual Akuma, que toma la forma de un cráneo negro frente a él. Inmediatamente después, teje una serie de entramados metafísicos mientras introduce un alma dentro de la calavera, transformándola en energía pura que se condensa en una esfera creciente de color plateado en la boca del cráneo. Finalmente, la energía espectral es descargada en un rayo de energía que causa un daño de 4L4 Elemental Vacío (Disipación++) al objetivo. Sus propiedades espectrales le permiten ignorar completamente cualquier Armadura, y solo puede ser detenido por Escudos Sobrenaturales o armas capaces de dañar seres inmateriales. Es posible aumentar la cantidad de almas que se sacrifican al ejecutar este Hechizo, haciendo que la PR de Disipación aumente en 5 por cada alma añadida y aumente el daño del ataque en +2L0. Introducir almas adicionales consume 1 Acción Pasiva por alma. Si el ataque es detenido, las almas quedan libres.
**Límite**: Objetivo. Foco (Sacrificio de un alma).

### Espada Alma *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 90.
**Coste**: 18. **Invocación**: 3 Acciones.
**Alcance**: Corto. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Este Hechizo transforma la energía de un alma en una hoja de radiante energía plateada que flota frente al hechicero, lista para ser utilizada. Este podrá blandirla mediante concentración contra un objetivo que no supere el alcance del Hechizo, ya sea dejándola volar libremente o empuñándola y dejándose llevar. El invocador usará la habilidad de Arma Sobrenatural para efectuar ataques que causan un daño 3L3 Sobrenatural/Físico provocando *Agravante y* pudiendo emplear los Parámetros *Circular+, Hemorragia+ y Rápido+*.
Esta arma puede detener ataques como un Escudo Sobrenatural al coste de 1 Acción Pasiva por intento. El usuario puede variar el color del aura luminosa del arma que otorga una iluminación equivalente a una antorcha.
**Límite**: Personal. Concentración. Foco (Sacrificio de un alma).

### Oscura Majestad *(Onkei)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 91.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto:** Crea una zona invisible de 10 metros por Potencia de Hechizo alrededor del invocador, en el interior de la cual los Akuma, aliados o no, reciben una serie de beneficios, sacrificando las almas del foco a cambio. Para empezar, todas las PR de los Akuma en el área se efectuarán con un bono de +1 por alma sacrificada hasta que finalice el Hechizo.
Además, el Mahou-Tsukai puede proporcionar un incremento de +1 al Sello o POT de uno de los Akuma en el área, consumiendo una de las almas. De la misma forma, es posible proporcionar +1D en una tirada de ataque o defensa (sin límite, aunque un solo bono por Akuma) o 10 puntos de Poder Akuma a cualquier demonio, sacrificando un alma. Cualquiera de estas acciones requiere de 1 Acción Activa. Si todas las almas son sacrificadas, el Hechizo termina.
**Límite**: Zona (Largo). Foco (Sacrificar una o más almas). Concentración.

### Oscuridad Devoradora *(Onmyoji)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 95.
**Coste**: 19. **Invocación**: 1 Asalto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Asaltos.
**Efecto**: Cubre a una cantidad de objetivos no superior a la Potencia de Hechizo de unas sombras que se mueven por sus cuerpos, devorándolos lentamente.
La Oscuridad Devoradora activa en los afectados una Incineración++ de llamas negras que no pueden ser apagadas, y el fallo causa daño Sobrenatural/Físico en lugar de Fuego por asalto hasta que expire la duración del conjuro. Además, un objetivo de este Madou se ve afectado por Desesperación y pierde 1D de su Pozo.
Solo hay tres formas de escapar a los efectos de este conjuro; una es que el hechicero pierda la Concentración o lo cancele; la segunda es alejarse del campo de influencia del lanzador que sera el Alcance del Hechizo; la última es simplemente la muerte. Un mismo objetivo no será afectado por dos hechizos diferentes de este tipo, aplicándose solo el más poderoso.
**Límite**: Multiobjetivo. Concentración.

### Runenstein *(Tatari)*
**Maestría**: Madoshu (Desesperación) 100.
**Coste**: 20. **Invocación**: 1 Día.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Años.
**Efecto**: Convierte una piedra de un tamaño no inferior a 3 metros cúbicos en un contenedor de almas con una capacidad igual al cuadrado de la Potencia de Hechizo, multiplicada a su vez por cien. La Runenstein capturará automáticamente todas las almas de aquellos que fallezcan a una distancia máxima de diez veces la Potencia de Hechizo del invocador en metros, almacenándola en su interior. Cualquier hechicero de Madoshu podrá acceder a las almas atrapadas, pudiendo usarlas para alimentarse, potenciar hechizos o abrir Pórticos. Una Runenstein requiere cien almas para renovar su mantenimiento, aunque el Hechizo utilizará automáticamente las almacenadas para seguir activo. Cualquier Akuma puede proyectar su Poder Akuma dentro de una Runenstein que lo absorberá de la manera usual. Cualquier criatura que se encuentre en las cercanías de una Runenstein (alcance Medio) se verá afectada por Desesperación+ que durará hasta 24 horas después de que abandonen el área de influencia de la piedra.
Alguien que se resista a este efecto será inmune a él durante 24 horas. La Runenstein y todas la criaturas situadas dentro de su area de acción son inmunes a localización mediante Hechizos y Poderes que simulen *Otsuge*. Todos los Akuma en el area ganan 1D para todas sus tiradas.
**Límite**: Objetivo. Renovación (Especial).

APÉNDICE I

# LOS HUMANOS EN AKUMA

***"Los humanos han perdido su inocencia. Antes creían que en la oscuridad acechaban monstruos. Ahora solo creen en los que ellos mismos inventan".***

***La Emperatriz Carmesí.***

Hay un hecho concreto que se repetirá durante las aventuras que viváis en el universo de Akuma. Una y otra vez, los humanos ordinarios deberán enfrentarse a lo sobrenatural. ¿cómo reaccionaría el humano medio ante una manifestación sobrenatural? Intentaremos dar una respuesta en este Apéndice.

## EL MOTIVO DEL SECRETO

En la antigüedad, los Akuma y otros seres sobrenaturales, tales como Yōkai, Ayakashi y los Kensai, guerreros con conocimientos de primitivas Técnicas de Rikaijutsu eran mucho menos discretos que ahora. No hacía falta. Las poblaciones, pequeñas y dispersas, así como los limitados medios de comunicación hacían muy difícil que las noticias se extendieran. De esa forma, muchos eventos sobrenaturales fueron convertidos en leyendas locales que pasaban a formar parte de la cultura popular. Un bosque con población de Yōkai se convertía en un lugar encantado, una cueva en la que habitaba un Ayakashi era un lugar maldito o un guerrero capaz de partir un caballo en dos de un solo mandoble era un héroe con una deidad en su árbol genealógico.

Los humanos de esas épocas reaccionaban ante lo sobrenatural con un temor supersticioso, cosa natural, pues debían enfrentarse a ello en solitario, o como mucho con la ayuda de sus vecinos. Así pues, la forma más común de afrontar estos fenómenos era mantenerse apartados del lugar donde se producían. Únicamente cuando se trataba de una amenaza común, una turba intentaba ocuparse de ella o enviaban a alguien a por ayuda a poblaciones vecinas, al señor feudal o a la capital más cercana.

Con el paso del tiempo, las poblaciones humanas se hicieron cada vez mayores, provocando que las estructuras de poder, tanto político como económico o religioso, crecieran y se fortalecieran. Eso hizo a su vez que las comunicaciones mejorasen y, por un principio muy simple, mejores comunicaciones igual a mayores acumulaciones de información. Los seres sobrenaturales se enfrentaban a una nueva amenaza, aparte de sus enemigos naturales (Akuma, Onmyoji, cazadores, etc…): la civilización. Las actividades demasiado llamativas propagaban rumores rápidamente, atrayendo a las autoridades y a aquellos que se preferiría mantener alejados. Un Akuma es una criatura muy poderosa, pero un grupo de ballesteros podría acabar con él. Un Ayakashi puede aterrorizar una población pero una vez que un cazador o un Onmyoji lo bastante poderoso sea atraído por su reputación, explotará sus debilidades para acabar con él. Un grupo de Yōkai no puede sobrevivir si su lugar de poder es destruido. Una cábala de brujas puede acabar en la hoguera si la descubren los Exorcistas o el populacho exaltado.

Esta es la razón por la que los seres sobrenaturales optan por la discreción con la excepción de aquellos que son demasiado violentos, llenos de odio o que consideran sus planes imparables.

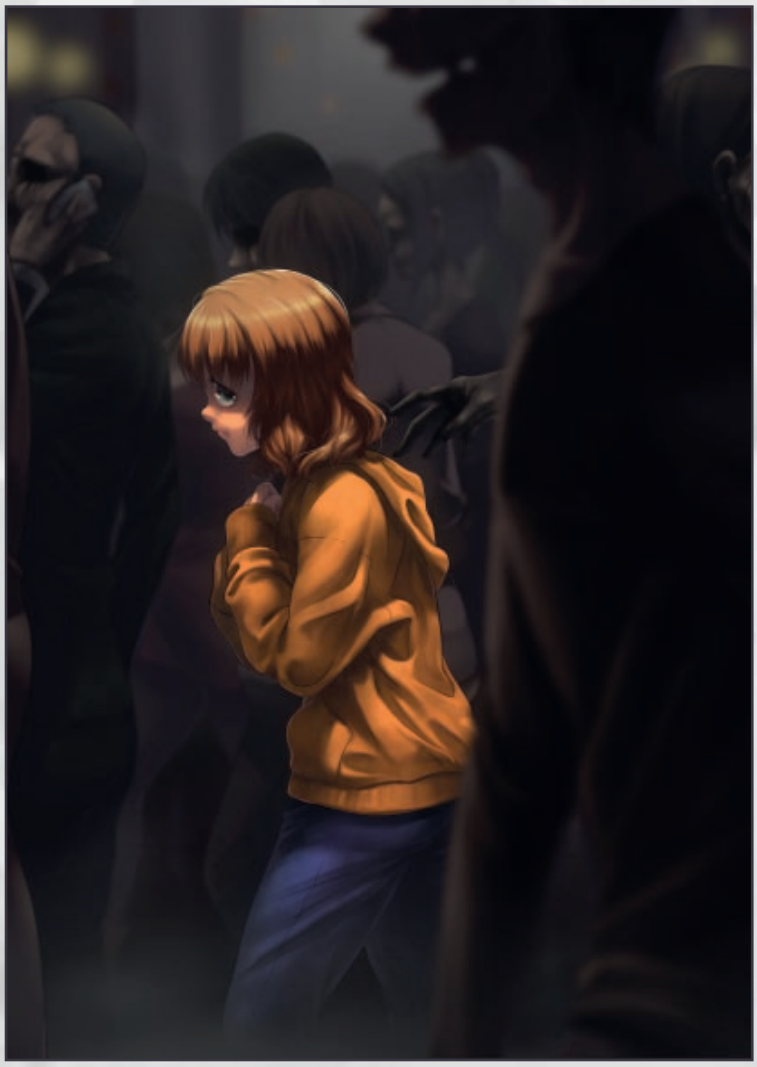
Desde este punto de vista, los defensores de la Humanidad deberían hacer pública la existencia de los Akuma y los demás seres sobrenaturales. Nada más lejos de la realidad. Su mayor convencimiento es lo contrario: los humanos normales nunca deben de ser expuestos a dicho conocimiento. ¿Qué les hizo llegar a semejante conclusión? La propia naturaleza humana. Los seres sobrenaturales son considerados monstruos pero asociándose con ellos, capturándolos o convirtiéndose en sus sirvientes pueden transformarse en herramientas de poder con las que gobernar u obtener otros beneficios. Lo único que hace falta son humanos lo suficientemente locos, estúpidos o malvados como para dar ese paso.

Y, desgraciadamente, ese tipo de humanos abundan.

## MANTENIÉNDONOS A OSCURAS

Partiendo de la base anterior, las agencias y demás protectores de la Humanidad desean mantenernos a todos engañados. El pánico generalizado que tal anuncio generaría iría seguido de la desesperación, y finalmente la traición no tardaría en hacer aparición. Por su parte, los Akuma tampoco creen sacar demasiado beneficio de anunciar su presencia, más aun cuando en la actualidad pueden moverse con más facilidad gracias a la indolencia y la incredulidad de los seres humanos. A nadie le importa demasiado su vecino, todos tenemos demasiados problemas (o creemos tenerlos) como para preocuparnos del comportamiento de los demás. ¿Cómo hemos llegado a eso? Es algo muy viejo pero no por ello menos efectivo: condicionamiento.

Los seres humanos somos animales sociales de carácter gregario. Nos creemos el epítome de la creación, seres racionales



*El mundo no es tan seguro como crees.*

*Ilustrado por © Victoria Dickinson*

cuya voluntad y raciocinio nos separan de los animales. Basta leer la Biblia para ver cómo el pecado de la soberbia condenó a Luzbel y constatar que ya hace más de dos mil años tenían clara la naturaleza humana. Somos orgullosos, soberbios, tendemos a buscar la realización personal y, con contadas excepciones, tomamos el camino fácil. Por eso es tan fácil influirnos y agruparnos en movimientos, acostumbrarnos a un comportamiento mediante el control de la información, el ocio y las leyes. Solo tienen que decirnos que estamos evolucionando, que nuestra sociedad avanza y la mayoría de nuestros conciudadanos irán mansamente del redil creyendo que es por propia voluntad.

Eso es la ingeniería social. ¿Te resulta familiar?

## LO SOBRENATURAL EN LA ACTUALIDAD

¿Cuál es el comportamiento de los seres humanos actuales ante algo sobrenatural? Hazte la siguiente pregunta: ¿qué dirías al ver en Internet un vídeo de un tipo corriendo por una pared lanzando rayos de fuego? Es de suponer que la primera cosa que te vendrá a la mente será: "*¡Qué video más bien hecho! ¿De qué película será?*". Si mirando con calma ves que no es una película, que afirman que es algo real ocurrido en un lugar en particular, entonces pensarás que es una campaña de publicidad o un aficionado a los efectos digitales buscando que se fijen en su trabajo. Lo último que creerías es que se trata de la realidad.

Ahora demos otra vuelta de tuerca. Eres la persona que se encontró con esa situación. ¿Qué harías? Muy probablemente tomarías una de las siguientes opciones:

**- Salir por piernas.** La mayor parte de la gente sale huyendo ante una situación potencialmente peligrosa. Esa misma falta de valor hace que después no se atrevan a decir lo que han visto realmente, sino que se convenzan de una versión que encaje mejor con la realidad, más aun cuando los informativos hablen de un ataque terrorista, de un loco con un lanzallamas o de un accidente en la reparación de una línea de gas. ¿Tú dirías que ese terrorista era un tipo que corría por las paredes, arriesgándote a ser el centro de las burlas de tus interlocutores? No. La mayor parte de los mortales ordinarios tampoco. Y aquellos que han vislumbrado la verdad, nunca más se sentirán seguros.

**- Usar la cámara de tu móvil y subir una grabación a Internet.** Los curiosos, los valientes y los estúpidos arriesgan su seguridad personal para conseguir pruebas e intentan compartir la verdad con los demás. En cuanto el vídeo gana un poco de popularidad, una de las I.A. de las agencias, Thule o los Utopía localizarán tanto el vídeo como a su propietario, sustituyéndolo por una copia en la que pueden apreciarse defectos evidentes como sombras o sonidos que no encajan. El infortunado que intentó desvelar la verdad se convierte rápidamente en un estafador y su incipiente popularidad se convierte en infamia. La única salida que le queda es mantenerse en silencio para que todo pase cuanto antes. Si intenta defenderse, recibirá una visita y sus recuerdos serán cambiados, viéndose obligado a confesar que robó el vídeo de una página web poco conocida.

**- Llamar a las autoridades.** Ponte en el lugar de un policía que recibe una llamada diciendo que un tipo está corriendo por una pared lanzando rayos de fuego por las manos. La respuesta sería: "*enseguida le mando una patrulla, ¿puede decirme si el sospechoso es de color verde?*". Puede ocurrir que varias llamadas lleguen a la vez. En ese caso, la agencia al mando en la zona en cuestión se enterará rápidamente, gracias a la monitorización de las comunicaciones policiales, pudiendo actuar para tapar el incidente de forma inmediata mediante el control de la información y la alteración de los recuerdos de las personas si fuera necesario.

## LAS EXCEPCIONES

En pocas ocasiones, los testigos inocentes no solo se dan cuenta de lo que han presenciado, sino que lo asimilan y reaccionan de maneras muy diferentes a las actuaciones comunes. Estos humanos excepcionales pueden aparecer a menudo en la trama de las aventuras que correrán los personajes, convirtiéndose en importantes secundarios que enriquezcan las historias en las que participen.

**- Contactos:** Este comportamiento es más común cuando un testigo se ve involucrado en una situación más personal, peligrosa y prolongada que un simple contacto ocular, requiriendo un rescate por parte de alguna de las facciones defensoras de la Humanidad. Las agencias con recursos, así como los Onmyoji, modificarán los recuerdos del testigo, a no ser que les sea complicado hacerlo, que posea alguna resistencia natural (existen humanos con un potencial Esper innato llamados *Gifted* cuyas mentes son consideradas sobrenaturales sean o no capaces de desarrollar sus poderes) o que constaten que la persona posee una voluntad fuera de lo común, así como el deseo de ayudar a combatir a esos monstruos que amenazan a todos por igual.

**- Investigadores:** Este comportamiento suele aflorar cuando, tras haber huido de una situación sobrenatural, el testigo está seguro de haber visto algo real y no descansará tranquilo hasta descubrir qué hay detrás de ello. Suelen ser personas muy curiosas o paranoicas (o una mezcla de ambas cosas), que tomarán precauciones para evitar llamar la atención de las autoridades y de las facciones, comenzando una búsqueda de la verdad que rara vez acaba bien. Los más afortunados acaban como contactos, los menos... ¿de verdad hay que decirlo?

**- Cazadores:** Casi siempre son supervivientes de un ataque o manifestación sobrenatural a los que se les ha arrebatado algo de vital importancia para ellos: familia, amor o seguridad. Tras una corta fase como investigadores, muy pronto acaban juntando algunas piezas del puzzle, obteniendo una imagen general más o menos acertada de los horrores que acechan entre nosotros. Esta revelación les incita a hacer algo por su cuenta, decidiéndose a actuar en contra de esas aberraciones que le robaron lo que más quería. El 95% no sobreviven a su segunda experiencia sobrenatural, pero el 5% restante lo logran, ya sea por pura suerte, una excepcional planificación, una preparación de carácter militar o la intervención de un cazador veterano atraído por el mismo evento que lo toma como aprendiz. Sea cual sea el caso, el infortunado testigo se verá atrapado en la Senda del Cazador, un camino del que rara vez se escapa.

**- Adictos:** Algunos humanos expuestos a una situación de carácter sobrenatural desarrollan una adicción a la misma, viéndose impelidos a volver a vivirla al precio que sea. Suele tratarse de personas con tendencias autodestructivas o con mentes inestables que les empujan a hacer estupideces como buscar la sensación de ser controlado mentalmente o de convertirse en un esclavo voluntario de esas criaturas con la esperanza de obtener lo que toman equivocadamente por protección, seguridad o la promesa de ser convertido en uno de ellos. En otras ocasiones son los propios seres sobrenaturales quienes les provocan la adicción, como es el caso de los ghouls, humanos alimentados con sangre de vampiro o de Yoma que les proporciona capacidades sobrehumanas. Los adictos son una clase de humano muy peligrosa, pues su misma condición los convierte en una especie de Judas para cualquiera que intente ayudarlos.

**-Abandonados:** Aunque las agencias suelen ocuparse de aquellos a quienes rescatan, los cazadores no poseen los mismos recursos, limitándose a ayudar a las víctimas de los seres sobrenaturales y dejarlas en un lugar seguro con una simple recomendación: "Olvida lo que te ha pasado y no digas nada a nadie. Con suerte, no volverás a tener problemas". Estas personas se ven abocadas a una penosa existencia, conocedoras de la verdad de nuestro mundo, de su condición de víctimas, y sin poder hacer nada para remediarlo. Los que intentan seguir con sus vidas pronto se dan cuenta que no pueden hacerlo. ¿Es esa vecina que siempre se le queda mirando una de ellos? ¿Los nuevos amigos de su hija, esos que visten raro, quieren hacerle daño? ¿Esa llamada equivocada es realmente eso o están comprobando si está en casa? Cuando la seguridad abandona el hogar de una persona, la paranoia entra por la puerta. Muchos de ellos acaban como contactos, intentando enviar información al cazador que les rescató, casi siempre falsa. Otros se convierten en investigadores, asustándose más cuanto más aprenden. No pocos terminan convirtiendo la vida de su familia en un infierno, acabando solos, alienados y, finalmente, tomando una solución drástica a sus problemas.

# OBJETOS MÁGICOS

*"Un objeto encantado es una herramienta para un fin, pero eso no lo hace más valioso. Una azada permite a un labrador obtener una cosecha de la tierra. Eso también es magia.".*

*Abe no Seimei.*

En el capítulo dedicado a la magia se explicaron de forma escueta las diferentes clases de objetos mágicos que existen en el mundo de Akuma. Aunque esa información será extendida en futuros suplementos, no queríamos cerrar el libro básico sin ofrecer una serie de ejemplos y una explicación de cómo crear tan codiciadas herramientas.

Después de todo, los objetos mágicos son un excelente gancho y una magnífica recompensa por un trabajo bien hecho, además de aportar colorido a la trama. Un consejo: que existan no implica que sean comunes. Si los jugadores se acostumbran a dar una patada a una piedra y encontrarse un poderoso artefacto, muy pronto dejarán de ser algo excepcional e interesante para transformarse en algo rutinario y aburrido. Ten en cuenta que demasiados objetos mágicos pueden descompensar un grupo pero una cantidad escasa nunca lo hará.

## CLASES DE OBJETOS MÁGICOS

Existen diversas clases de objetos mágicos, según el tipo de efectos que proporcionan al usuario o causan a sus enemigos. Cada una de ellas se rige por unas reglas específicas, que limitan los efectos o poderes que pueden proporcionar.

A continuación se describen las diferentes clases de objetos mágicos que pueden aparecer a lo largo de las aventuras, seguidas de algunos ejemplos. Dichas descripciones se ajustan a:

**Nombre:** El nombre del objeto en cuestión. Los más comunes poseen un nombre genérico. Los más poderosos, las armas o los únicos poseen un nombre en particular.

**Descripción:** El aspecto del objeto, incluyendo cual es su utilidad si se trata de algo particularmente extraño.

**Restricciones:** Pueden ser tan simples como una palabra de mando o tan complejas como una clase de usuario vestido de una manera en particular en un lugar específico a cierta hora del día o incluso no existir en absoluto.

**Coste:** La cantidad de Poder que debe consumirse para activar el objeto mágico. Algunos objetos requieren también el sacrificio de PG o de un foco determinado.

**Efecto:** Los efectos que produce el uso del objeto.

**Frecuencia:** En el caso de los objetos que invocan efectos similares a Técnicas, Hechizos o Poderes, indica la cantidad de veces que puede ser utilizado dentro de determinado intervalo de tiempo, normalmente cada 24 horas. Ciertos objetos poseen requisitos especiales para recargarse antes de poder ser usados de nuevo. Si no se especifica, el objeto no tiene límites de uso.

Por supuesto, los bonos de los objetos mágicos se consideran sobrenaturales, con lo que en el caso de portar varios objetos mágicos que proporcionen modificadores del mismo tipo, solo funcionarán aquellos más altos.

## POTENCIADORES DE HABILIDAD

También conocidos como Kizai (herramientas), proporcionan un incremento sobrenatural sobre una Habilidad dependiendo del Nivel del objeto. A menudo, estos objetos son creados en herramientas de calidad que proporcionan un bono natural que se aplica en la columna de dicho nombre (siempre que se use para lo que fue construida).

***Nivel 1: +10.*** ***Coste: 2 Puntos de Poder.***

***Nivel 2: +20.*** ***Coste: 4 Puntos de Poder.***

Ciertos Kizai muy especiales poseen capacidades más poderosas, requiriendo el sacrificio temporal de Alma, PG o PF.

### *Netsuke de Nezumi*

Durante el período Edo, en la ciudad del mismo nombre (la actual Tokyo), operó un ladrón llamado Nakamura Jirokichi, apodado Nezumi Kozo (el chico rata) que asaltó mas de 100 residencias de Samurai, robando más de 30.000 ryo. Cuando lo atraparon no tenía casi dinero, lo que combinado con que siempre asaltaba casas de nobles le creó una reputación de una especie de Robin Hood nipón, robando a los ricos para repartirlo entre los pobres. Se dice que este netsuke fue tallado de la piedra de su tumba, para traer suerte en el delito a su dueño.

**Descripción:** Un pequeño colgante del tamaño de una cereza representando una brillante rata de color negro. Un netsuke era una diminuta escultura que servía como cierre de las bolsas o cajitas donde los japoneses guardaban sus enseres personales, al carecer los kimonos de bolsillos. Actualmente se le da el uso de colgantes en mochilas, móviles, pulseras, llaveros o similares.

**Restricciones:** El usuario del netsuke debe poseer una puntuación en Criminal superior a 50. Se activa frotándolo con el dedo pulgar.

**Coste:** 4 puntos de Poder.

**Efecto:** Incrementa en +20 la puntuación de la Habilidad Criminal. Se dice que hay un netsuke de color blanco, fabricado con hueso de la mano derecha del ladrón que además permite repetir al mismo coste una tirada fallida al día.

### *Pincel de Recuerdos Sangrientos*



**Descripción:** Un pincel japonés de pelo de caballo de excelente calidad, perfecto para su uso en caligrafía o cualquier tipo de arte pictórico o literario. Su excelente calidad proporciona un Bono pasivo de +10 a la Habilidad Arte (pintura, caligrafía o literatura).

**Restricciones:** El usuario del pincel debe ser un artista de algún tipo.

**Coste:** 4 puntos de Poder o el sacrificio temporal de 10PG.

**Efecto:** : Incrementa en +20 la puntuación de la Habilidad Arte, siempre que tenga que ver con pintura o literatura. Sacrificando 10 PG al usar su sangre como tinta, el usuario puede dibujar en el aire el rostro o la escena que rememore él mismo o incluso otra persona cuya frente toque con la otra mano. La escena durará unos treinta segundos antes de desvanecerse. Si el objetivo representado está protegido de Otsuge, su rostro aparecerá como un borrón.

**Frecuencia:** En el segundo caso, una vez cada 24 horas.

### *Lengua de Plata*

**Descripción:** Un colgante triangular de plata que puede insertarse en cualquier tipo de cadena o cordón para colgarlo del cuello.

**Restricciones:** Llevarlo a la vista.

**Coste:** 2 puntos de Poder.

**Efecto:** Incrementa en +10 la puntuación de Convencer de su usuario.

### *La Polvera Poisson*

**Descripción:** : Una vieja polvera de cobre con las tapas de nácar en cuyo interior hay una serie de inscripciones o símbolos cabalísticos. Se dice que fue un regalo de un poderoso admirador a Jeanne-Antoine Poisson, también conocida como Madame de Pompadour.

**Restricciones:** Debe haber sido usada en el mismo día para poder emplear sus efectos.

**Coste:** 4 puntos de Poder.

**Efecto:** Incrementa en +20 la puntuación de Encanto de su usuaria. El espejo de la polvera tiene un extraño efecto en ocasiones, en las que se podrá ver a una hermosa mujer tras la persona que se esté mirando en él. Hay quien dice que está maldita o que se trata del espíritu de Madame de Pompadour, sin embargo ningún Otsuge ha demostrado dicha leyenda. Quizá sea un caso se sugestión, quizá sea algo más siniestro

**Frecuencia:** Puede ser rellenada con cualquier tipo de maquillaje, pero se requiere mezclarlo con la sangre de una doncella joven, no mayor de 16 años (no es necesaria la muerte de la muchacha). Este conocimiento llegará en sueños a su dueño, aunque omitiendo el detalle entre paréntesis. La polvera debe ser rellenada cada 10 usos.

## POTENCIADORES DE PRUEBAS

También conocidos como *Yoke* (protección), estos talismanes proporcionan un bonificador de entre +1 a +5 a cierta PR o a todas las que se efectúan contra efectos basados en ciertos elementos. La activación requiere de 1 punto de Poder por cada +1 de beneficio.

### *Amuleto de Artemisa*

**Descripción:** Un saquito de terciopelo azul atado con cordón de plata en cuyo interior hay hojas secas de artemisa.
**Restricciones:** Llevarlo encima.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Proporciona un +1 a las PR RES.

### *Anillo de Turmalina*

**Descripción:** Un anillo de oro que lleva engarzada una pieza hexagonal de turmalina negra.
**Restricciones:** Llevarlo puesto.
**Coste:** 2 puntos de Poder.
**Efecto:** Proporciona un +2 a las PR VOL.

### *Colgante de Lapislázuli*

**Descripción:** Una cadena de oro con una pieza de lapislázuli.
**Restricciones:** Llevarlo puesto.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Proporciona un +1 a las PR contra cualquier clase de Control Mental.

### *Ojo de Suzaku*

**Descripción:** Un ópalo de fuego de forma esférica de 1 cm. de diámetro. Está ligeramente caliente al tacto.
**Restricciones:** Llevarlo encima.
**Coste:** 3 puntos de Poder.
**Efecto:** Proporciona un +3 a las PR contra cualquier efecto basado en el Elemento Fuego.
**Frecuencia:** Cada vez que se emplea reduce en -1 el bono que ofrece. Requiere una hora dentro de una llama natural para recuperar su poder.

### *Sangre de Marte*

**Descripción:** Un pendiente de rubí en forma de lágrima engarzado en una montura de platino en forma de víbora que lo rodea.
**Restricciones:** Llevarlo a la vista.
**Coste:** 1 punto de Poder o especial.
**Efecto:** Incrementa en +1 cualquier PR que deba hacer el usuario de forma pasiva. Si se paga el coste, el incremento pasa a ser un +2. En el caso de que el portador deba hacer una PR contra Ira, el efecto se sustituye por un penalizador de -2 a la misma.

## ARMAS ENCANTADAS

Las armas encantadas siempre poseen su propio nombre, ya que los beneficios que proporcionan las convierten en una preciada posesión. Fabricadas por los monjes Kajiya o por artesanos excepcionales, proporcionan incrementos a estadísticas de combate (Ini, efectos de Ataque, Defensa o Daño) por cada Nivel de encantamiento, que rara vez supera el 3.

Los Kajiya pueden forjar armas o Zenryoku excepcionales con niveles de Encantamiento que solo entregan a quienes los merezcan. Activarlos requiere del gasto de 1 punto de Poder por asalto.

**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.
**Coste:** 1 punto de Poder para activar todas sus propiedades.
**Efecto:** Las Armas Encantadas más comunes poseen entre 1 y 5 niveles de encantamientos menores. Aquellas excepcionales, creadas por maestros Kajiya, pueden poseer niveles de Encantamiento de 6 o superior, pudiendo adquirir propiedades de un coste mayor.

A continuación se enumeran las principales propiedades que se pueden asignar a un Arma Encantada, con su coste en Encantamiento entre paréntesis.

***Incremento de Ini (1):*** +1 Ini por Nivel.
***Incremento de Ataque (1):*** +1 al Efecto de PDA por Nivel.
***Incremento de Defensa (1):*** +1 al Efecto de PDD por Nivel.
***Incremento de Daño (menor) (1):*** +1 al Total de Daño por Nivel.
***Incr. de Totales de Combate (2):*** +1 a los 4 efectos anteriores por Nivel.
***Incremento de PDA (2):*** +10 a PDA por Nivel.
***Incremento de PDD (2):*** +10 a PDD por Nivel.
***Incremento de Daño (2):*** +1L0 al daño por Nivel.
***Indestructible (2):*** El arma no puede ser destruida.
***Onkei (menor) (2):*** Permite a su portador invocar cierto Hechizo Onkei de Maestría 20 o inferior a PH10, pagando su Coste.
***Perforante (2):*** Perforante (F) -3 por Nivel.
***Incremento de Pozo (3):*** +1D al Pozo por Nivel.
***Incremento de Daño (mayor) (3):*** +0L1 al daño por Nivel.
***Daño Elemental (3):*** Daño de un tipo de Elemento.
***Onkei (3):*** Como Onkei (menor) pero de Maestría 40 o inferior.
***Daño Sobrenatural (4):*** Daño Sobrenatural.
***Arma Afilada (4):*** El arma provoca daño Agravado (menor).
***Daño Maldito (5):*** El arma provoca daño Maldito.
***Prisión de Demonios (5):*** El arma puede absorber POT, acumulándola y usándola para evolucionar (a discreción del DJ) cada vez que llega a su nivel de Encantamiento actual multiplicado por 10, momento en el que gana un nivel de Encantamiento y consume todos los puntos acumulados. Este tipo de armas son extremadamente raras.
**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.

### *Spark (Nv1)*

**Descripción:** Un revólver del .38 con cachas de nácar en las que hay grabadas sendas estrellas de 5 puntas.
**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Incremento de Daño +1.
**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.



### *Fleur de Lys (Nv2)*

**Descripción:** Una daga con la empuñadura en forma de lirio que perteneció a un Cazador francés conocido como Grimaud de Rochefort. Extraordinariamente ligera, potencia las habilidades defensivas de su portador. Puede ser utilizada como Daga o arma de Esgrima.
**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Incremento de PDD +10.
**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.



### *Vindicator (Nv6)*

**Descripción:** Un pesado espadón forjado en el mejor acero decorado con la marca de la Ordo Exorcista. Su larga empuñadura permite un mejor agarre para usarlo con fuerza sobrehumana. Se dice que puede detener cualquier ataque y puede atravesar hasta a los demonios más resistentes. Su dueño actual es un Exorcista llamado Abele Montibello, conocido por el sobrenombre de Abele el Ariete.
**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Perforante -3, Onkei (menor): Voluntad de Lucha (Genbu 15), Indestructible.
**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.



### *Barmherzigkeit (Nv12)*

**Descripción:** Una espada de empuñadura dorada engarzada con varias espinelas de gran tamaño y un peridoto, también conocido como la gema del sol. Su leyenda dice que almacena la luz del Sol para descargarla sobre las criaturas malignas aniquilándolas, guiando la mano de su dueño con la misericordia del Altísimo. Se cuenta que en manos de un hombre justo puede descargar la furia del mismísimo astro rey en forma de llamas aniquiladoras que abrasan a los demonios a distancia. Actualmente, *Barmherzigkeit* es el arma que porta Marco Boccaneri, Capitán de la Orden de los Cruces Negras.
**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.
**Coste:** 1 punto de Poder.
**Efecto:** Incremento de Totales de Combate +3, Daño Elemental Madera, Incremento de Pozo +1D.
**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.

### *Crescent Moon & Waning Moon (Nv10/10)*

**Descripción:** Una maravilla de la tecnología y de la magia, estos dos Colt Rising Sun gemelos modificados son un regalo de Saburo para el Director de Operaciones de la Agencia, Jimmy Lao. Pese a su extraño aspecto, son unas armas extraordinariamente versátiles. No solo poseen una poderosa potencia de fuego sino que las dos guardias en forma de media luna pueden ser utilizadas para parar ataques o para cortar usando habilidades tanto de Artes Marciales como de Combate Armado. Han sido realizadas en Metal de Almas, bañadas en plata y usa como refrigeración Aqua Benedicta que se deposita en la culata. En su cañón hay grabada la frase "*Caelum mihi lex*", mi ley es el cielo.

**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.

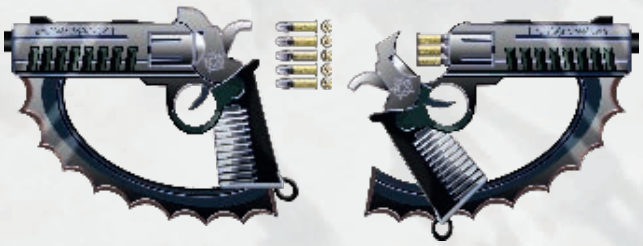
**Coste:** 1 punto de Poder.

**Efecto (Crescent Moon):** Daño Sobrenatural, Incremento de Pozo +1D, Daño Elemental Madera.

**Efecto (Waning Moon):** Daño Maldito, Incremento de Daño +0L2.

**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.

**Especial:** Su exquisita manufactura le proporciona un +5 natural a todos los Totales de Combate. Jimmy Lao tiene acceso a cualquier tipo de munición especial, incluyendo las temibles balas *Exsul* que provocan los mismos efectos que el Hechizo de Sanctus del mismo nombre.



## OMAMORI

Los Omamori son amuletos que proporcionan protección a quienes lo portan. Su aspecto es el de una bolsita de tela que contiene un Ofuda realizado en papel de arroz o madera. Son creados por una subclase de Onmyoji conocidos como Mamoru y se les suelen entregar a aquellos a quienes se quiera proteger o se considere dignos de ello.

### *Omamori Menores*

**Restricciones:** Abrir la bolsa de tela y extraer el Ofuda.

**Coste:** Ninguno.

**Efecto:** Al abrir la bolsa se activa un Hechizo de Tipo Onkei de una Maestría no superior a 50 y su Potencia de Hechizo dependerá de la que poseyera su creador. Comúnmente se encuentra entre 5 y 10, aunque en templos Onmyoji poderosos es posible obtener amuletos más poderosos.

**Frecuencia:** Los Omamori menores se destruyen al ser utilizados, por lo tanto son objetos de un único uso.

### *Omamori*

**Restricciones:** Llevarlo encima. Solo es posible llevar un único Omamori activo a la vez.

**Coste:** Ninguno.

**Efecto:** Los Omamori proporcionan una bonificación de tipo sobrenatural a una estadística en particular.

***Armadura (menor):*** Proporciona entre 1 y 5 puntos de Armadura contra una clase de daño entre Físico, Balístico o Elemental (un solo Elemento).

***Armadura (mayor):*** Proporciona entre 1 y 5 puntos de Armadura sobrenatural contra cualquier clase de daño.

***Aguante:*** Proporciona entre +1 y +5 a la Tabla de Aguante.

***Característica (menor):*** Proporciona un bonificador de tipo sobrenatural de +1 a una Característica, siempre que esto no haga que supere 3.

***Característica (mayor):*** Proporciona un bonificador de tipo sobrenatural de +1 a una Característica, siempre que esto no haga que supere 4.

***PF:*** Proporciona +1PF.

***PG:*** Proporciona entre +1 y +5 a la Base de PG.

***Poder:*** Proporciona entre +1 y +10 puntos de Poder.

**Frecuencia:** Los Omamori permanecen activos siempre a no ser que sean destruidos. Cuando el usuario de un Omamori reciba algún tipo de daño en área, deberá hacer una PR REF10 para evitar su destrucción.

## ORBES HECHICEROS

También conocidos como Mahokyōtai, se trata de unas extrañas gemas que poseen una conexión elemental con los Kami Guardianes o con las fuerzas espirituales que rigen el Flujo de Almas. Existen muchas teorías acerca de su existencia: unas dicen que se trata de las esencias de poderosas criaturas elementales, otras que se trata de manifestaciones físicas de los elementos que se producen en lugares de poder, incluso hay quienes opinan que son las mismísimas semillas de la creación. Esté quien esté en lo cierto, todos los hechiceros las codician, pues aumentan su control sobre las fuerzas metafísicas que rigen la magia.

Existen cinco tipos de Orbes Hechiceros, según el tipo de efectos que pueden producir, a saber:

### *Orbe de Elemento*

**Descripción:** Una esfera del más puro cristal en cuyo interior brillan unas luces de un color dependiente del Guardián del que se trate. Se conoce la existencia de Orbes alineados tanto a Sanctus como a Madou, cosa que produce consternación entre los eruditos ya que entra en conflicto con la mayoría de las teorías acerca de estos objetos mágicos.

Una de las cosas más sorprendentes de estos Orbes es que si se introducen dos orbes del mismo tipo en un recipiente y se vierte una fuente del Elemento adecuado (incluso un hechizo de ese tipo sería válido) se fusionarán en una versión superior en 1 punto a la más alta de ambos (por ejemplo, un Orbe +2 y uno +5 generarían uno +6).

A continuación se define el color de los Orbes de Elemento según su afinidad.

**Suzaku:** Rojo.
**Genbu:** Ocre.
**Byakko:** Blancoazulado.
**Seiryu:** Azul.
**Inari:** Dorado.
**Sanctus:** Blanco.
**Karura:** Rojo incandescente.
**Okami:** Gris.
**Orochi:** Verde.
**Tsukuyomi:** Morado.
**Kyomu:** Negro.
**Madou:** Carmesí con vetas negras.

**Restricciones:** Llevarlo encima.

**Coste:** Los Orbes de Elemento no requieren coste alguno.

**Efecto:** Proporcionan un bono de entre +1 a +10, según el tamaño del Orbe, a la Potencia de Hechizo del portador.

**Frecuencia:** Los Orbes de Elemento no poseen restricciones de frecuencia a no ser que sean imperfectos.

### *Orbe de Acumulación*

**Descripción:** Una esfera del más puro cristal en cuyo interior brillan unas motas desvaídas que al cabo del día, según va cargándose de energía espiritual, van tomando cuerpo y brillando con diferentes tonalidades que se adaptan a los Elementos que domina su portador. Un Orbe de Acumulación puede ser usado por alguien que no posea habilidades hechiceras siempre que posea un Desarrollo Sobrenatural de 20 o superior.

**Restricciones:** Llevarlo encima.

**Coste:** Los Orbes de Acumulación no requieren coste alguno.

**Efecto:** Proporcionan un bono sobrenatural de +5/+10/+15/+20/+25 al Poder del portador del Orbe.

**Frecuencia:** Los Orbes de Acumulación deben recargarse con el paso del tiempo, recargando 1 punto de Poder por hora.

### *Orbe de Mantenimiento*

**Descripción:** Una esfera del más puro cristal en cuyo interior fluctúan lo que parecen unas vetas transparentes que cambian de color cuando es utilizado para mantener un Hechizo.

**Restricciones:** Llevarlo encima.

**Coste:** Los Orbes de Mantenimiento no requieren coste alguno.

**Efecto:** Permiten mantener la Concentración de una cantidad de Hechizos cuyo total de Maestría no supere el nivel del Orbe. Por ejemplo, un Orbe de Mantenimiento de Nivel 50, podría mantener un Hechizo de Maestría 30 y otro de 20. La mayor ventaja de esto es que el hechicero no se verá penalizado por el mantenimiento y que no lo verá abortado en el caso de ser herido. Debe tenerse en cuenta que el Orbe no extenderá la Duración del Hechizo más allá de los límites normales.

**Frecuencia:** Los Orbes de Mantenimiento agotan su Nivel cada vez que son usados, requiriendo 1PF para restaurarlo completamente. Por ejemplo, un Orbe de Mantenimiento de Nivel 50 que mantenga un Hechizo de Maestría 10, verá su Nivel reducido a 40 hasta que se renueve.

### *Orbe Potenciador*

**Descripción:** Una esfera del más puro cristal en cuyo interior aparecen unas ondas del color del Elemento apropiado cuando el portador comienza la Invocación de un Hechizo. Los cristales de menor tamaño son poco comunes, los de mayor son rarísimos, siendo enormemente codiciados por los Usuarios de Kidou/Madou.

**Restricciones:** Sostenerlo en la mano durante la Invocación. Hay un límite a la cantidad de Orbes Potenciadores que un hechicero puede usar, que es de 1 Nivel de Orbe por cada 30 puntos de Conocimiento Ocultismo.

**Coste:** Los Orbes Potenciadores no requieren coste alguno.

**Efecto:** Proporcionan al portador los beneficios de un Entrenamiento determinado, siempre que no lo posea previamente, a un Nivel comprendido entre 1 y 3, según el tamaño del Orbe. Los posibles Entrenamientos que pueden proporcionar son:

| | |
|---|---|
| ***Convocación Defensiva*** | ***Convocación Duradera*** |
| ***Convocación Ofensiva*** | ***Convocación Resistente*** |
| ***Especialista Elemental*** | ***Potencia Arcana*** |
| ***Potencia Sobrenatural*** | ***Reducción de Coste*** |

**Frecuencia:** Los Orbes Potenciadores no poseen restricciones de frecuencia a no ser que sean imperfectos.

### *Cristales de la Creación*

**Descripción:** Una esfera del más puro cristal en cuyo interior se combinan diferentes efectos dependiendo de las capacidades que posea. Extremadamente raros, estos Cristales son la posesión más codiciada por los practicantes de las artes arcanas, muchos de los cuales serían capaces de matar por las mejoras que proporcionan.

**Restricciones:** Dependiendo de las capacidades que posea, las mismas que las subclases de Orbe que englobe.

**Coste:** Las mismas que las subclases de Orbe que englobe.

**Efecto:** Los rarísimos Cristales de la Creación poseen dos o más capacidades pertenecientes a las otras cuatro clases de Orbe, pudiendo ser de la misma o de diferentes. Normalmente, los niveles de poder de cada una suelen ser elevados, e incluso puede ocurrir que alguno de ellos supere los límites establecidos.

**Frecuencia:** Las mismas que las subclases de Orbe que englobe.

## OBJETOS FANTASMA

Estos objetos están habitados por un Yorei que puede comunicarse con aquel que los porte, ofreciéndole soporte y consejo a cambio de su ayuda en algo que dejaran por hacer o seguir su código. Algunos de estos objetos pueden ser afectados por los poderes del Yorei, transfiriendo ciertas capacidades a su portador. Nada impide que estos objetos posean una calidad inusual o que fueran mágicos previamente a ser poseídos, con lo que conservarán sus propiedades.

En ocasiones, se trata de objetos en los que se han aprisionado Ayakashi malignos, limitando su área de influencia a aquellos que toquen el objeto o a quienes se encuentren en sus inmediaciones durante períodos más o menos prolongados. Muchos son capaces de poseer a quien los sostenga o provocar manifestaciones en el lugar donde se encuentran. Sus fines suelen ser causar muertes o buscar la forma de liberarse.

### *Abunai*

**Descripción:** Un wakizashi (katana corta) con la empuñadura en forma de cabeza de mono sonriente. En su interior habita el Yorei de un viejo monje, medio loco por el paso de los siglos, que no recuerda su nombre, solo la palabra *Abunai* (peligroso). Odia a los demonios y a los Ayakashi y procurará empujar a su poseedor a destruirlos, sin darse cuenta de que no todo el mundo es tan poderoso como él lo fue en vida.

**Restricciones:** Llevarlo encima.

**Coste:** Ver espíritus no tiene coste. Daño Sobrenatural cuesta 1 punto de Poder por asalto.

**Efecto:** Abunai posee las siguientes habilidades que puede compartir con su usuario (tiradas con la MEN del personaje): Con. Onmyoji 160, Percepción 90, Medicina 70. Puede otorgar la capacidad de ver espíritus a su portador o la de provocar daño Sobrenatural a la espada.

**Frecuencia:** Abunai puede ser utilizada tanto como se desee, siempre que el Yorei esté en buenas relaciones con su portador.

## OBJETOS MALDITOS

También conocidos como *Hyōkyo*, estos objetos están habitados por la energía espiritual de una clase de Akuma. A todos los efectos, tienen un poder similar a un Contrato al que puede acceder el usuario pero que requieren de almas para funcionar.

### *La Pluma de Sangre*

**Descripción:** Una pluma estilográfica de marfil con plumilla de oro.

**Restricciones:** Usarla para escribir. Pagar el coste.

**Coste:** Un alma por historia.

**Efecto:** Asesinando a alguien y cargándola con la sangre de la víctima, la pluma absorbe sus memorias y transmite al usuario las historias más interesantes, permitiéndole usar sus vivencias para crear personajes perfectos.

**Frecuencia:** Tanto como se desee, siempre que la pluma esté cargada.

### *La Jeringa de Oro*

**Descripción:** Una jeringa antigua, del siglo XIX.

**Restricciones:** Usarla en un herido. Pagar el coste.

**Coste:** Un alma por uso.

**Efecto:** Para cargarla debe clavarse la jeringa en el corazón de una víctima, a la que extraerá el alma, al provocarle *Disipación+*. Inyectando esa sangre a un herido, le curará 10PG que pueden incluso regenerar miembros perdidos. Si ha pasado demasiado tiempo para regenerar dicho miembro o se usa en un enfermo terminal, el efecto curativo dura tan solo una semana.

**Frecuencia:** Tanto como se desee, siempre que la jeringa esté cargada.

### *El Colgante de Mesmero*

**Descripción:** Un colgante de cuarzo rojo en forma de lágrima.

**Restricciones:** Usarlo para hipnotizar a alguien. Pagar el coste.

**Coste:** Un alma por hipnosis.

**Efecto:** Este colgante proporciona al usuario que lo haga oscilar ante los ojos de una persona la capacidad de controlarla como si usase dos niveles de Empatía con ella (se considera que posee Influencia 100) y darle hasta tres órdenes. La maldición provoca que una vez dadas las tres órdenes o transcurridas 24 horas, si la víctima no ha matado a nadie, se verá influenciada por un frenesí asesino y matará al portador del colgante. Si cambiase de manos, seguirá intentando matar al portador original.

**Frecuencia:** Siempre que se desee, mientras no se supere su Influencia.

## LAS ARMAS DE SANGRE DE MURAMASA

Dentro de los objetos malditos, las armas de sangre de Muramasa merecen mención aparte. Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, dos maestros forjadores eran considerados los mejores creadores de katanas de todo Japón. Según la historia, Masamune era el maestro de Muramasa y éste, lejos de considerar a su maestro como superior, decidió retarlo para decidir quién poseía la habilidad suprema.

Ambos dedicaron sus esfuerzos a la creación de su mejor arma y, tras un año de trabajo, finalmente terminaron su trabajo. Entonces se dirigieron a un arroyo para probar sus filos. Muramasa, como discípulo, atravesó las aguas dejando el filo en dirección contraria a la corriente. Una hoja arrastrada por la corriente entró en contacto con la hoja y fue limpiamente cortada en dos. Lo mismo le ocurrió a todo lo que tomó contacto con la misma, peces, ramas, incluso el viento que soplaba sobre las aguas.

Masamune, impresionado por el trabajo de su alumno, desenvainó su espada y la introdujo en las aguas. Al contrario que la hoja de Muramasa, su katana no cortó nada. Las hojas, los peces y las ramas parecían evitar la hoja, cambiando su curso en la corriente. Masamune sonreía satisfecho al saberse ganador de la competición.

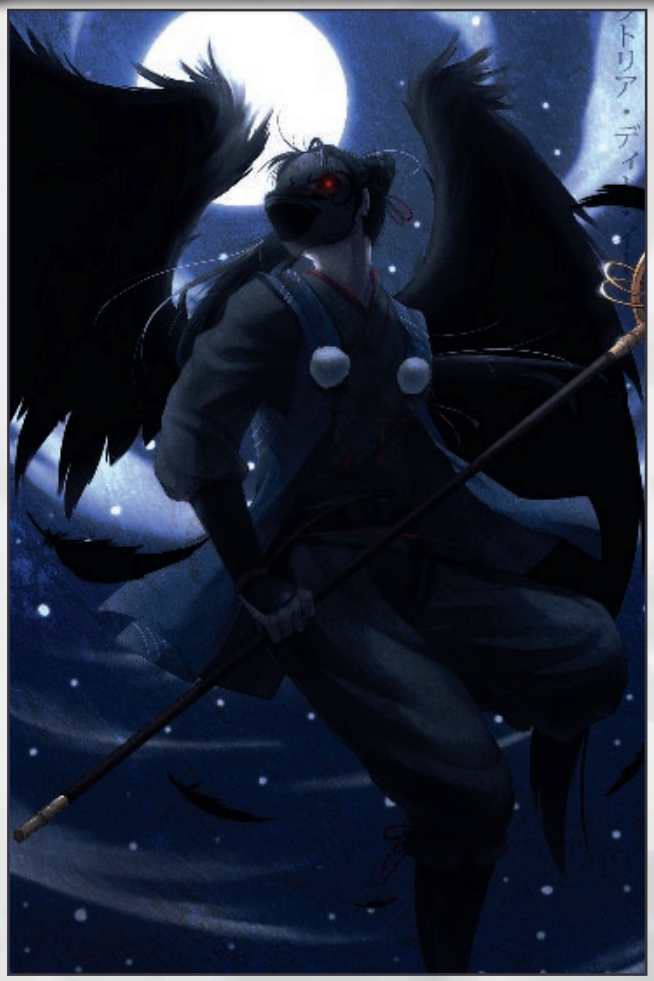
Un humilde monje llamado Takuan, al que ambos habían elegido como juez por su sabiduría, había observado el duelo con atención. Se acercó, hizo una reverencia postrándose ante ellos y dijo:

*- La primera es una hoja muy fina, una absoluta obra maestra, pero es una espada sedienta de sangre, un arma maligna que no discrimina qué o a quién va a cortar - Muramasa asintió satisfecho con la valoración del monje -. La segunda espada, sin embargo, es aún mejor pues está en armonía con la naturaleza y no corta innecesariamente lo que no lo merece ni toma vidas inocentes. El vencedor del duelo es el maestro Masamune.*

Muramasa, avergonzado por el dictamen del monje, renunció a suceder a su maestro, jurando que su trabajo sería recordado cuando el de Masamune solo fuera un recuerdo.

Muramasa cumplió su promesa, investigando la forma de conseguir no solo despertar el espíritu violento dentro de las armas, sino agregando las formas espirituales de los Akuma, recibiendo rápidamente el reconocimiento y el patrocinio de Jigoku. Sus obras maestras fueron las tres Espadas de Sangre de Nobunaga, cuya posesión permitió al señor de la guerra cumplir su ambición de unificar Japón, destruyendo casi en su totalidad a los Onmyoji en el proceso.

# A LO LARGO DE LA HISTORIA



*Ilustrado por © Victoria Dickinson*

***Danmatsuma (Nv13)***

**Descripción:** Una de las creaciones menores de Muramasa, fue desechada por éste por no cumplir sus expectativas, ya que se despreocupó de los pormenores de la forja, centrándose en la infusión de la energía de un Akuma. Su aspecto es el de una katana de hoja roja y empuñadura negra que, a primera vista, no parece un arma lujosa ni especial. Un espadachín experto podrá notar que su equilibrio es casi perfecto, pero hay algo extraño en su tacto.

**Restricciones:** Utilizar el arma y pagar los costes.

**Coste:** 1 punto de Poder.

**Efecto:** Incr. de PDA+20. Incr. de Daño +1L1. Arma Afilada.

**Efecto Demoníaco:** Cualquiera que toque esta arma se verá poseído de inmediato por el Akuma imbuido en su interior, debiendo hacer una PR VOL15 para evitarlo. Los Akuma auténticos son inmunes a este efecto pero tampoco podrán acceder a los Poderes Demoníacos de la espada. Los Akuma que aún conserven su alma, así como los Onmyoji verán incrementada la dificultad de la PR en su puntuación de Sello. Los Esper verán la dificultad incrementada en su MEN. Un personaje poseído pasa a estar bajo el control de la espada, cuya ambición es incrementar su poder hasta que el recipiente no pueda contenerlo y sea capaz de escapar de su prisión eterna. Si el poseso es desarmado, es liberado inmediatamente de su influencia. Mientras la espada esté al mando, podrá usar sus poderes Akuma sin coste alguno (queda limitado a las Características de su usuario pero su Habilidad de combate es de Estilo Ofensivo 180). Un personaje puede utilizar uno de los Poderes Demoníacos cuando lo desee, pero deberá hacer una nueva PR cada asalto al permitir al Akuma acceder a su cuerpo.

**Poderes Demoníacos:** Agilidad Akuma 2, Manipulación Sanguínea 5, Sentidos Akuma 3, Tajo de Aire 3.

**Frecuencia:** Sin límite siempre que se pague el coste.

**Especial:** Su equilibrio le proporciona un Incremento de Totales de Combate de +1. ***Prisión de Almas:*** similar a Prisión de Demonios, pero también puede consumir almas humanas, absorbiendo 1 punto de POT por cada una. Este efecto no incrementa el nivel de Encantamiento.

***"El tiempo es el mejor maestro. Su único defecto es que termina matando a todos sus discípulos".***

***Antiguo proverbio Onmyoji***

Es muy posible que, tras haber leído toda la cronología y el extenso trasfondo de Akuma llegues a plantearte jugar en otras épocas históricas diferentes de la actual o incluso planificar una trama a largo plazo en la que los jugadores se encuentren con el desenlace de planes que fueron puestos en marcha décadas, siglos e incluso milenios antes de que nacieran. O puede que desees narrar una historia en la que los personajes quedan atrapados en un mundo onírico de fantasía, o que acaben atrapados en otra época por culpa de un accidente o del poder de un Contratista.

De una u otra forma, necesitarás una serie de consejos para poder adaptar el sistema a esa nueva época. Tus deseos son órdenes.

## LIMITACIÓN DE ARQUETIPOS

En general, es posible jugar con todos los Arquetipos, con la excepción de los Esper que aún no han aparecido. De todas formas, si el Director de Juego desea incluir un personaje Esper en una aventura antigua, podrá improvisar alguna razón por la cual sea posible, como un desplazamiento temporal debido a un fallo de algun poder de tipo cronal o un accidente con tecnología Esper. También es posible jugar un *Gifted*, un humano que, por un capricho genético haya desarrollado parte del potencial atlante que existe en la mayor parte de la Humanidad, siendo capaz de utilizar y aprender algún poder Psicomentat.

Los Ronin tampoco estarán disponibles como tales en períodos históricos anteriores al Japón feudal, pero será posible jugar una variante, los *Kensei* o "santos de la espada", guerreros que han descubierto las proezas del uso de su energía Ki a lo largo de su entrenamiento.

Todo es posible en el universo de Akuma. Simplemente se requieren ganas de divertirse y una mente abierta a las posibilidades del sistema. Todo ejercicio de imaginación que enriquezca una campaña siempre será bienvenido.

## ADAPTANDO LAS HABILIDADES

Ciertas habilidades no tienen razón de ser en un mundo antiguo, ya sea de carácter medieval o en épocas anteriores. A continuación tienes un listado con sugerencias de como tratarlas.

***Armas Pesadas:*** Esta Habilidad desaparece en las épocas antiguas aunque puede representar ciertas armas de gran calibre como cañones de barco a partir del Renacimiento.

***Armas de Fuego:*** Esta Habilidad pasará a estar limitada por las armas de la época. En ambientaciones muy antiguas pasará a representar únicamente arcos; durante el medievo también incluirá ballestas; según transcurra la historia, se implementarán otras armas como arcabuces y demás armas de fuego primitivas.

***Conducir:*** Esta Habilidad pasa a referirse a los vehículos de la época, normalmente de tracción animal o a la equitación propiamente dicha.

***Reparaciones:*** Esta Habilidad representará la adquisición de un oficio como carpintero, orfebre, herrero, como siempre según los estándares de la época.

***Seguridad:*** Pasa a convertirse en Supervivencia, permitiendo montar y desmontar trampas simples, sobrevivir al aire libre y encontrar alimento en cualquier tipo de entorno.

***Conocimientos:*** Quedarán limitados a los de la época. Por ejemplo, química pasará a ser alquimia, biología pasará a ser herboristería, historia estaría más limitada pero incluiría heráldica y así en general.

## ADAPTANDO PODERES

Al igual que ocurre con las habilidades, ciertos poderes también se adaptarán a la época. Por ejemplo, *Jinete del Infierno* aún no ha sido adaptado para la época moderna y convertirá un vehículo o un caballo en una montura monstruosa. Lo mismo ocurre con *Arma de Fuego Infernal* que quedará limitada a las armas de proyectil que hayan sido desarrolladas o con cualquier otro poder por el estilo.

Los poderes Esper quedarán limitados al nivel tecnológico de la época, a no ser que se trate de viajeros temporales. Aun así, estos procurarán no interferir en el período histórico más que para asegurar su supervivencia. ¿La razón? Son Esper, es la senda de actuación más lógica. ¿Acaso hace falta otra?

## ADAPTANDO EQUIPO

Las armas son muy sencillas de modificar. Las de cuerpo a cuerpo no cambian en absoluto. Las de proyectil poseerán Cadencias menores (un solo disparo la mayor parte de las veces) y mayor coste en Acciones para efectuar la recarga (usualmente 2 o más Acciones para recargar una bala), estando limitadas al desarrollo tecnológico de cada época en particular.

En cuanto a las armaduras, a continuación te ofrecemos una tabla de armaduras antiguas:

**TABLA 45. ARMADURAS PRIMITIVAS**

| Tipo | Fís | Bal | Ele | Estorbo**** |
|---|---|---|---|---|
| Cuero | +2 | 0 | 0 | - / -5 |
| Pieles | +2 | +2** | +2* | - / -10 |
| Metal I | +4 | +4** | +2*** | -1 Acción / -10 |
| Metal II | +6 | +4** | +4*** | -1 Acción / -20 |
| O-Yoroi | +4 | +4** | +4 | -1 Acción / -10 |
| Lóriga Metal I | +6 | +6** | +2*** | -2 Acciones / -20 |
| Lóriga Metal II | +8 | +6** | +4*** | -2 Acciones / -40 |

* sólo contra Elemento Agua.
** contra flechas, se reduce a la mitad contra armas de fuego.
*** se anula contra Elemento Metal.
**** La capacidad de Estorbo de las Lórigas se reducirá en -1 Acción si la FUE del personaje es 2 o superior.

***Cuero:*** Armaduras de cuero, comunmente chaquetones o chalecos y pantalones, que proporcionan cierta protección contra daños Físicos y muy pocos penalizadores.

***Pieles:*** Mas que armaduras en sí, se trata de capas de pieles gruesas que además de proporcionar una excelente protección contra el frío, detienen parte del daño físico que el portador recibe.

***Metal I:*** Cotas de escamas, anillas o mallas metálicas. Su nivel de protección supera a las armaduras de cuero o pieles pero su peso y capacidad de estorbo requiere un entrenamiento para utilizarlas.

***Metal II:*** La clásica coraza, una armadura de metal rígido combinada con cuero en brazos y piernas.

***O-yoroi:*** La armadura enteriza samurai que consta de diversas piezas de madera y cuero para proporcionar una buena protección con una capacidad de estorbo más reducida que las lórigas metálicas europeas. Los malus al Ef se reducen a la mitad si se trata de nadar.

***Loriga Metal I:*** Armadura enteriza de malla o anillas que protege todo el cuerpo, normalmente rematada con un casco. Es bastante cara y solo los mercenarios más veteranos u oficiales pueden permitirsela.

***Lóriga Metal II:*** Armadura enteriza de placas de metal rígido, comúnmente empleada por nobles y caballeros tanto por su elevado coste como por la necesidad de montar a caballo para moverse con ellas.

## ESCUDOS

El escudo es un arma defensiva que ha caido en desuso en la epoca moderna, aunque en la antigüedad se consideraba una excelente forma de defensa y protección.

**TABLA: ESCUDO**
**Requisitos:** Alguna habilidad de combate con armas. Uso de escudo.

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 |
|---|---|---|
| | Escudo | Bloqueo |
| Parada | Parapeto | Cobertura |
| | Rechazar | Contra |

**Parada:** Utilizando esta técnica, un personaje aprende a usar su escudo para reducir los puntos vulnerables que ofrece a sus oponentes durante el combate, manteniendolo presto para bloquear cualquier estocada.
**Efecto:** ***(Posición de Combate)*** Reduce en -10 tu PDA. A cambio, incrementa en +10 tu PDD, suma un +2 a las tiradas de tus PR contra efectos dañinos, Heridas Graves e Inconsciencia.
**Escudo:** Afinando los reflejos a través del entrenamiento, un soldado aprende a interponer su escudo entre él y sus adversarios, manteniendo una barrera perfecta entre ambos en combate cuerpo a cuerpo.
**Efecto:** ***(1 Acción)*** Mejora tu Aguante en +1.
**Parapeto:** Un escudo es un arma perfecta para protegerse de los ataques de proyectil, ya que ofrece una capa extra de protección amén de la posible cobertura que ofrece contra ataques a distancia (en el caso de escudos tipo heraldo o torre).
**Efecto:** ***(1 Acción/1PF)*** Recibes cobertura ligera/media según el tamaño del escudo empleado. / Puedes defenderte de un ataque en área o a distancia sin penalización.
**Rechazar:** Un escudo es un arma defensiva que, bien empleada, se convierte en una excelente forma de ataque. Al recibir una agresión, un soldado puede moverlo en el ángulo adecuado para rechazar el arma del oponente y abrir una brecha en su guardia, haciéndolo el arma perfecta para preparar contraataques.
**Efecto:** ***(1PF)*** Al efectuar una Contra, +10PDA y +0L1 al Daño.

## ADAPTANDO TRAMAS

Aunque muchas de las facciones de Akuma no existen en épocas antiguas, la principal de ellas sí que se encuentra activa en todo momento. Los Akuma gozan de muchas ventajas sobre los tiempos modernos: no existe la criminología, ni medios de comunicacion instantánea con lo que sus intrigas suelen mantenerse incluso meses en secreto antes de ser descubiertas por un Onmyoji viajero o por las autoridades civiles o eclesiásticas. Además, la falta de tecnología, de iluminación nocturna, de vías de comunicación nocturna o de numerosos núcleos urbanos hace que el mundo antiguo sea un inmenso campo de caza para estas criaturas.

Los personajes pueden trabajar para cualquiera de las organizaciones de la época o formar parte de un grupo que aspire a sus propios fines. También puede tratarse de cazadores, viajeros que carezcan de poderes sobrenaturales o miembros de pequeños clanes que posean capacidades parecidas al Rikaijutsu.

Otra opción es crear tu propio mundo de fantasía basado en tu propia imaginación, que no tenga que ver con la historia real de nuestro mundo y en la que puedas desarrollar todas aquellas tramas que te apetezca narrar. Es una opción perfectamente válida.

Después de todo, los Mazoku han consumido cinco mundos antes del nuestro.

# TÉCNICAS RIKAIJUTSU

*"No te limites a practicar cada día lo que sabes. Sólo el que intenta lo imposible llega a superar a sus iguales."*

*Kigakatsu Moriya, venerable sensei*

Aunque los personajes Ronin poseen la peculiaridad de que sus Técnicas Rikaijutsu son creadas por cada jugador, puede darse el caso de que el jugador desee adquirir alguna de las Técnicas del repertorio del dojo familiar. Por otra parte, este apéndice será muy útil para el DJ, que podrá disponer de una guía rápida para asignar Técnicas a los PNJ´s de una forma rápida y fácil.

## TÉCNICAS POR FAMILIA

Cada Familia posee sus propias Capacidades a partir de las cuales se crean las Técnicas, aunque cada personaje podrá elegir una Capacidad propia e ir aprendiendo nuevas para mejorar su repertorio. Las siguientes Técnicas han sido creadas a partir de las cinco Capacidades que poseen en común todos los miembros del dojo familiar, por lo que cualquier Samurai del clan podría aprenderlas. Sin embargo, nada impide al jugador o al Director de Juego crear nuevas Técnicas o modificar éstas a su gusto.

Para adquirir estas Técnicas con los puntos de Técnicas iniciales (ver *Pág. 80*) bastará con elegirlas y sustraer el Coste del total de puntos iniciales y siempre que dicho Coste sea inferior al Límite del personaje Ronin. Es posible reducir su Coste hasta un máximo de la mitad de lo inicial mediante la inclusión de hasta dos Defectos (ver Pág. 80).

*Por ejemplo, la primera Técnica Aimura, Hanabira, tiene un Coste de 2. Si le aplicamos el Defecto Nombre que reduce el Coste en -1, pasará a tener un Coste de 1 y requerir un Límite de 1. Un segundo Defecto no lo reduciría aún más al ser ya la mitad del Coste inicial.*

Para ayudar a los jugadores noveles, en el Coste **incluiremos entre paréntesis y en color rojo, los dos Costes que tendría la Técnica en el caso de añadírsele la Capacidad Mantenimiento.** Si no se le aplica dicha Capacidad, ignora esa puntuación.

A continuación se proporciona un ejemplo práctico para explicar como aplicar dicha Capacidad a una Técnica ya creada (aunque haya que aprenderla mediante el pago de Puntos de Experiencia o adquirirla con las Técnicas iniciales, siempre que la Capacidad elegida como especialidad personal sea Mantenimiento).

Como se explica en la *Pag.79*, para aplicar la Capacidad Mantenimiento a una Técnica, debe pagarse su Coste al nivel de la Capacidad más alta que se emplee y después se mantendrá por la mitad del Coste inicial de la misma sin incluir Mantenimiento.

*Por ejemplo, la tercera Técnica Aimira, Igusa, tiene un Coste de 6 y usa las Capacidades Defensa 3 y Ataque 1. Para aplicarle Mantenimiento, durante su lanzamiento se le sumará a su Coste, el Coste de Mantenimiento 3 (o sea, 6+5=11) y durante los asaltos que se mantenga, el Coste se reducirá a la mitad sin contar Mantenimiento (6/2=3). La Técnica mantenida pasaría a tener un Coste: 11/3. Si quisiéramos añadir el Defecto Predecible, el Coste inicial sería 4 con lo que el Coste de la Técnica mantenida sería 9/2 (4+5=9 y 4/2=2). Cualquier fracción se redondeará hacia arriba, perjudicando al personaje, como de costumbre.*

Ya sin más dilación, pasamos a enumerar algunas de las Técnicas más representativas de cada una de las diez Familias Shinsengumi. Por supuesto, cada uno de los dojos ha creado muchas más Técnicas y sus discípulos aplican infinitas variaciones en cuanto a las Capacidades que usan y en sus efectos visuales.



### CLAN AIMURA

**Lema:** "La vida de una flor es corta"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Defensa, Iniciativa, Movimiento.

**Hanabira (Pétalo)**

***Capacidades:*** Ataque 1, Iniciativa 1 ***Coste:*** 2 (3/1)

***Efecto:*** El Samurai se lanza contra su oponente en un ataque rápido y grácil, dejando detrás de él un suave olor a flores de cerezo. Recibe unos incrementos de Ini+1 y PDA+5.

**Tsuta (Hiedra)**

***Capacidades:*** Defensa 2, Movimiento 1 ***Coste:*** 4 (7/2)

***Efecto:*** El Samurai se mueve a toda velocidad, siendo capaz de correr por las paredes, desafiando a la gravedad. Esta técnica fue creada para poder acceder a los lugares donde se apostaban arqueros y, por ello, la energía que anula parcialmente la gravedad, también rechaza los ataques recibidos. Recibe unos incrementos de PDD+10 y Movimiento por paredes.

**Igusa (Junco)**

***Capacidades:*** Defensa 3, Ataque 1 ***Coste:*** 6 (11/3)

***Efecto:*** Al igual que los juncos se doblan ante la fuerza del viento, esta Técnica permite al Samurái seguir la fuerza de los ataques y golpear en ese movimiento intentando pillar desprevenido al adversario. Recibe unos incrementos de PDD+15 Y PDA+5.

**Ajisai (Hydrangea)**

***Capacidades:*** Ataque 3, Defensa 3 ***Coste:*** 10 (15/5)

***Efecto:*** La hortensia hydrangea, conocida en Japón como Ajisai, es una planta venenosa cuyas hermosas flores rosas o azules se dice que atraen a la muerte. Al usar esta técnica, el Samurai se ve rodeado de un remolino de pétalos de colores rosa o azul (según prefiera) que estorban a sus oponentes a la vez que le permiten aprovechar los huecos en su guardia al reaccionar ante estas molestias. Recibe un incremento de PDA+15 Y PDD+15.



### CLAN HIGOI

**Lema:** "Cada cosa en su lugar"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa.

**Gankō (Discernimiento)**

***Capacidades:*** Ataque 1, Efecto Mental 1 ***Coste:*** 2 (3/1)

***Efecto:*** El Samurai entra en un estado de concentración que agudiza sus sentidos, mientras sus pupilas multiplican su tamaño, cubriendo la totalidad del iris. Gracias a ello, sus sentidos se agudizan pudiendo estudiar mejor sus inmediaciones y atacar a sus oponentes con una mayor efectividad. Recibe unos incrementos de PDA+5 y +10 a Percepción.

### Binsoku (Agilidad)
***Capacidades:*** Efecto Físico 3 ***Coste:*** 5 (10/3)
***Efecto:*** La sombra del Samurai sube por su cuerpo, extendiéndose por sus piernas y brazos y tomando el aspecto de tatuajes oscilantes de oscuridad que potencian su agilidad. Recibe unos incrementos de +30 a Atletismo y +1 a sus PR REF. Reactiva.

### Kagebōshi (Silueta)
***Capacidades:*** Efecto Físico 3 ***Coste:*** 5 (10/3)
***Efecto:*** La sombra del Samurai cubre su cuerpo, proporcionándole una excepcional capacidad para esconderse de sus oponentes, pudiendo usarla en el momento en que se ve en peligro de ser descubierto. Recibe unos incrementos de +30 a Sigilo y +1 a sus PR REF. Reactiva.

### Nigen (Dualidad)
***Capacidades:*** Acción 3, Ataque 2 ***Coste:*** 8 (13/4)
***Efecto:*** La sombra del Samurai se levanta del suelo y combate a su lado, materializando su arma en el momento del ataque, aunque no puede ser destruida ni por ataques que causen daño Sobrenatural. Recibe unos incrementos de +2 Acciones Activas y PDA+10.



## CLAN IZAKUCHI
**Lema:** "Cuando escuches al trueno, el rayo ya habrá golpeado"

**Capacidades:** Armadura, Ataque, Daño Final, Iniciativa, Perforante.

### Tsuke (Empuñadura)
***Capacidades:*** Daño Final 1, Iniciativa 1 ***Coste:*** 2 (3/1)
***Efecto:*** El Samurai emite un poderoso gruñido mientras concentra su energía Ki en sus brazos, blandiendo su arma con una fuerza extraordinaria. Recibe unos incrementos de Iniciativa +1 y +1L0.

### Chigatana (Hoja Ensangrentada)
***Capacidades:*** Daño Final 2, Perforante 1 ***Coste:*** 4 (7/2)
***Efecto:*** Cubriendo su arma con energía Kí, ésta se cubre de un aura oscilante roja como la sangre recien derramada, haciendo que atraviese fácilmente las armaduras y corte la carne como un cuchillo al rojo la mantequilla. Recibe unos incrementos de +2L0 y Perforante F/B -3.

### Kyōran (Furia Enloquecida)
***Capacidades:*** Ataque 3, Perforante 1 ***Coste:*** 6 (11/3)
***Efecto:*** El Samurai concentra todo su ki asesino en un poderoso ataque mientras su cabello oscila como mecido por un viento invisible que surge de su propio cuerpo y su rostro se desfigura en una máscara de furia. Recibe unos incrementos de PDA+15 y Perforante F/B -3.

### Fuhai (Invencibilidad)
***Capacidades:*** Armadura 4 ***Coste:*** 10 (20/5)
***Efecto:*** El Samurai concentra su energía Ki alrededor de su cuerpo, preparándose para el impacto de las armas de sus oponentes. Al recibirlos, ruge como una bestia, rechazando con todo el poder de su violencia interior las armas que intentan herirlo. Recibe un incremento de Armadura F/B/E +9.



## CLAN KIGAKATSU
**Lema:** "Conócete a ti mismo y nunca saborearás la derrota"

**Capacidades:** Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural, Elemento.

### Jishin (Confianza en Uno Mismo)
***Capacidades:*** Defensa 2 ***Coste:*** 3 (6/2)
***Efecto:*** El Samurai cierra sus ojos, respira profundamente y una poderosa paz interior le invade, eliminando cualquier distracción y concentrando todos sus sentidos en los movimientos de su adversario. Recibe un incremento de PDD+10.

### Shinka (Llama Sagrada)
***Capacidades:*** Elemento 2, Sobrenatural 1 ***Coste:*** 4 (7/2)
***Efecto:*** Extrayendo la verdadera fuerza de su espíritu, el Samurai cubre su arma de una llama traslúcida que escribe sutras a lo largo de la misma. Gracias a esta Técnica, los Kigakatsu presumen de que ninguna criatura está a salvo de sus ataques. Provoca daño Elemento Fuego y la mitad del daño que causa se considerará Sobrenatural. Existen variantes de esta Técnicas con diferentes Elementos según cual sea la afinidad de aquél que la desarrolla.

### Yotoku (La Influencia de los Ancestros)
***Capacidades:*** Barrera 3, Defensa 1. ***Coste:*** 6 (11/3)
***Efecto:*** El Samurai extrae de su espíritu todos los conocimientos que sus ancestros dejaron como legado en el alma de sus descendientes, moviéndose con los ataques recibidos y reduciendo su efectividad. Su Aguante pasa a ser 8 y se incrementa su PDD en +5.

### Garyō (Colmillo del Dragón)
***Capacidades:*** Elemento 4 ***Coste:*** 10 (20/5)
***Efecto:*** El Samurai expande su energía Ki, que toma la forma fantasmal de la cabeza de un dragón del Elemento afín al usuario que devora a la víctima al ser golpeada. El ataque produce daño Elemental++ del tipo apropiado.



## CLAN KITSUNEBI
**Lema:** "Comprende cada parte para entender el todo"

**Capacidades:** Armadura, Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural

### Shingi (Habilidad Divina)
***Capacidades:*** Sobrenatural 2 ***Coste:*** 3 (6/2)
***Efecto:*** El Samurai une sus dedos índice y corazón, enfocando su energía Ki en la punta y, o bien toca su arma, o bien crea las matrices metafísicas de los hechizos si posee la capacidad para usar las Técnicas con los hechizos (Katagi, Tabla Shinsegumi). Los ataques o hechizos provocan daño Sobrenatural.

### Myōga (Protección Divina)
***Capacidades:*** Defensa 2, Aguante 2, Armadura 1 ***Coste:*** 7 (10/4)
***Efecto:*** El Samurai une sus manos con los dedos índice y corazón de ambas manos tocándose y los demás dedos cerrados, liberando si energía Kí que toma el aspecto de nueve colas traslúcidas de energía luminosa que se mueven automáticamente para bloquear los impactos. Recibe un incremento de PDD+10, Armadura F/B +3 y su Aguante se considera 9.

### Daigo (Iluminación)
***Capacidades:*** Efecto Mental 4 ***Coste:*** 10 (20/5)
***Efecto:*** El Samurai une los dedos índice y corazón de cada mano y, con un movimiento fluido, se toca en ambas sienes. De inmediato, su mente se ve anegada de conocimientos ocultos que puede utilizar para la hechicería, mientras sus ojos empiezan a brillas con un tono afín al Elemento. Recibe un incremento de +40 a su Habilidad de Conocimiento Kidou del tipo elegido al crear la Técnica y +3 a sus PR de MEN, lo cual aumenta temporalmente su Potencia de Hechizo, algo muy útil para extender la duración de aquellos hechizos que se cuentan en minutos, en horas o plazos superiores.

### Tenbatsu (Ira de los Kami)

***Capacidades:*** Sobrenatural 4 ***Coste:*** 10 (20/5)

***Efecto:*** El Samurai usa su energía Ki para abrir un canal con las energías elementales de su Kami Guardián o el del hechizo que esté lanzando en el caso de usar esta Técnica durante la invocación, entretejiendo su esencia con un arma o las matrices metafísicas del conjuro. Tanto el arma como el aspecto visual del hechizo se llenan de oscilantes vetas negras que traen la perdición a quien hieran. Su daño, ya sea de armas o hechizos, se considera Maldito.



## CLAN KUROMAMUSHI

**Lema:** "El honor se encuentra en la victoria"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Daño Final, Defensa, Proyectil.

### Sente (Primer Movimiento)

***Capacidades:*** Proyectil 1, Ataque 1, Daño Final 1 ***Coste:*** 3 (4/2)

***Efecto:*** Esta Técnica es un ataque de ventaja que la familia Kuromamushi ha utilizado a lo largo de las generaciones para sorprender a aquellos oponentes que no contaban con un ataque de alcance usado con un arma de cuerpo a cuerpo. El ataque es una línea de aire que sale de la punta del arma y atraviesa al adversario. Recibe un incremento de PDA+5, +1L0 y su ataque alcanza 10m.

### Gahabu (Colmillo de Víbora)

***Capacidades:*** Ataque 2, Daño Final 3 ***Coste:*** 8 (13/4)

***Efecto:*** Esta Técnica crea una energía de Ki con el aspecto de una pequeña víbora que se enrosca en el arma del Samurai, dando la impresión de guiar su ataque y, en el caso de impactar, corrompiendo la carne de la víctima y aumentando el daño que produce su ataque. Recibe un incremento de PDA+10, +0L1.

### Bihada (Piel Hermosa)

***Capacidades:*** Defensa 4 ***Coste:*** 10 (20/5)

***Efecto:*** El Samurai emite una gran cantidad de energía Ki por sus poros para recubrir la superficie de su piel que se vuelve pálida, casi blanca y, a la vez, tremendamente resistente. Cualquiera que posea *Visión Espiritual* verá como la piel expuesta del personaje brilla con una maravillosa diversidad de tonalidades cambiantes. Recibe un incremento de Armadura F/B/E +9.

### Jadoku (Veneno de Serpiente)

***Capacidades:*** Proyectil 3, Daño Final 3, Ataque 2 ***Coste:*** 13 (18/7)

***Efecto:*** Esta técnica fue creada por el primer Daimyo (señor del clan), Kuromamushi Otomo, con la intención de incluir en su arsenal un ataque de gran versatilidad, útil para la mayor parte de las ocasiones. Utilizada a distancia, puede sorprender a un oponente con un tajo que llega hasta 50 metros o ser usada para atacar a un oponente que huye (o es demasiado peligroso como para acercarse). Además, puede ser utilizada con armas de fuego, aumentando el daño que éstas producen. Su ejecución es muy sencilla: el Samurai concentra el Ki en su saliva y exhala un gas de color morado por su boca para golpear a través de él, que saldrá disparado hacia la víctima como un proyectil semisólido que puede ser bloqueado con los penalizadores habituales. Recibe un incremento de PDD+10, +0L1 y un Alcance de 50 metros. En el caso de utilizarse con un arma de fuego o proyectil, añadirá +1L0 extra al daño producido.



## CLAN OGAMI

**Lema:** "El destino se alcanza a través de la espada".

**Capacidades:** Acción, Armadura, Ataque, Daño Final, Perforante.

### Nigensei (Naturaleza Humana)

***Capacidades:*** Ataque 1, Daño Final 1, Perforante 1 ***Coste:*** 3 (4/2)

***Efecto:*** El Samurai suprime sus emociones, dejando que su instinto tome el control de su cuerpo, reaccione a las amenazas y le ayude a elegir el momento y posición de su ataque. Recibe un incremento de PDA+5, +1L0 y Perforante F/B -3.

### Garō no Tsurugi (Espada del Lobo Hambriento)

***Capacidades:*** Perforante 3, Ataque 2 ***Coste:*** 8 (13/4)

***Efecto:*** A pesar de su nombre, esta Técnica puede ser utilizada con cualquier tipo de arma, aunque en su origen fue creada para ejecutarla con katana. El Samurai usa su voluntad para extraer su Ki asesino e insuflarlo en su arma, que parece rielar y brillar a la vez. Al impactar a su oponente, el Ki que acompaña al ataque le permite atravesar la más resistente de las armaduras. Recibe un incremento de PDA+10 y Perforante F/B/E -6.

### Ippikiōkami (Lobo Solitario)

***Capacidades:*** Acción 3, Armadura 3 ***Coste:*** 10 (15/5)

***Efecto:*** Esta Técnica es perfecta para aquellos momentos en los que el Samurai se encuentra peleando en solitario contra grupos de oponentes. Concentrando su Ki en sus piernas y sus brazos, es capaz de provocar pequeñas explosiones de energía espiritual bajo sus pies, lo que le permite moverse con rapidez y reducir el daño de las heridas al moverse con los impactos además de incrementar la cantidad de acciones que es capaz de ejecutar para atacar, defenderse o usar Parámetros. Por ello, muchos de los Ogami aprenden la Capacidad Mantenimiento para poder extender el uso de esta Técnica. Recibe un incremento de +2 Acciones Activas y Armadura F/B/E +6.

### Kogeki Garō (Ofensiva del Lobo Hambriento)

***Capacidades:*** Daño Final 4, Ataque 1, Perforante 1 ***Coste:*** 12 (22/6)

***Efecto:*** El Samurai libera una enorme cantidad de Ki en su organismo que también se extiende levemente por su arma. Un aura en forma de lobo blanco aparece a su alrededor hasta el momento de atacar, en que toda la energía se concentra en el punto de impacto, destrozando al adversario como la dentellada de un lobo famélico. Recibe un incremento de PDD+5, +0L2 y Perforante F/B -3.



## CLAN SHIROBOSHI

**Lema:** "Conviértete en el viento"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Barrera, Efecto Físico, Movimiento.

### Ya (Flecha)

***Capacidades:*** Ataque 2 ***Coste:*** 3 (6/2)

***Efecto:*** El Samurai carga su arco y respira profundamente antes de disparar, sintiendo el camino que debe recorrer la flecha hasta su objetivo . La flecha disparada será más certera. Recibe un incremento de PDA+10.

### Ukatōsen (Sentimiento de Libertad)

***Capacidades:*** Efecto Físico 3 ***Coste:*** 5 (10/3)

***Efecto:*** El Samurai extiende su energía Ki a través de su moto, uniéndose momentáneamente a ella y experimentando un sentimiento de completa libertad, como si estuviera montando en el aire y el vehículo fuera una extensión de su cuerpo. Recibe un incremento de +30 a su Habilidad de Conducir y un +1 a sus PR de REF. Si utiliza Conducir para esquivar ataques en combate, su Maestría se considerará 30 puntos más alta.

### Taijin (Retirada)

***Capacidades:*** Movimiento 2, Barrera 3 ***Coste:*** 8 (13/4)

***Efecto:*** Dado que los Shiroboshi suelen atacar a distancia, una



de sus Técnicas más eficaces es salir del alcance de los oponentes en cuerpo a cuerpo, tomando distancia hasta una posición segura desde la que seguir atacando. Usando Taijin, se dice que los Samurai de este clan montan en el viento, desapareciendo del lugar en el que están y apareciendo en otro al que puedan llegar por sus medios, incluso aunque se encuentre en lo alto de un edificio o si tienen que correr por la pared para superar a sus adversarios. Recibe Movimiento Instantáneo además de correr por paredes y su Aguante se convierte en 8.

### Geigeki (Ataque Emboscado)

***Capacidades:*** Efecto Físico 2, Ataque 4 ***Coste:*** 13 (23/7)

***Efecto:*** El Samurai extiende su Ki a su alrededor, atenuando la luz y los sonidos que produce, lo que le da un aspecto fantasmagórico y usa la zona de calma para hacer un ataque prácticamente infalible. Recibe un incremento de PDA+25 y +20 a la Habilidad de Sigilo.



## CLAN YAMASHIRO

**Lema:** "Cualquiera puede abrir en canal a un enemigo, pero quebrar su espíritu es trabajo de un Yamashiro"

**Capacidades:** Armadura, Daño Final, Defensa, Movimiento, Regeneración.

### Fumidasu (Un Paso Adelante)

***Capacidades:*** Movimiento 2, Daño Final 1 ***Coste:*** 4 (7/2)

***Efecto:*** El Samurai hace el ademán de dar un paso, desapareciendo en el sitio para reaparecer dentro de una zona accesible con sus acciones de Movimiento, pudiendo recorrer superficies verticales y conservando parte de la inercia que convierte en energía cinética que incrementa el daño de sus ataques. Recibe un incremento de +1L0 y Movimiento Instantáneo además de correr por paredes.

### Ganbari (Tenacidad)

***Capacidades:*** Armadura 3, Defensa 2 ***Coste:*** 8 (13/4)

***Efecto:*** El Samurai libera sus centros de Ki por todo su cuerpo, usando la energía espiritual para reforzar músculos, tendones y vasos sanguíneos, provocando un endurecimiento de todo su cuerpo y, por tanto, una mejora de su resistencia al daño. Visualmente, su cabello se encrespa y aparece un mechón rojo en su frente durante unos instantes. Recibe un incremento de PDD+10, Armadura F/B/E +6.

### Nuime (Sutura)

***Capacidades:*** Regeneración 4 ***Coste:*** 10 (20/5)

***Efecto:*** El Samurai toca su frente con los dedos índice y corazón de su mano izquierda y coloca su mano derecha sobre la herida que desea sanar. El objetivo notará un cosquilleo mientras la sangre se arremolina sobre los tejidos dañados, reparándolos al instante. Algunos Yamashiro aprenden la Capacidad Proyectil para poder usar esta Técnica a distancia, convirtiéndola en una excelente herramienta de apoyo para sus compañeros de Escuadrón, al poder asistirles desde cualquier posición cercana del campo de batalla. El objetivo recibe una Regeneración de 10.

### Keppan (Sello de Sangre)

***Capacidades:*** Daño Final 4, Regeneración 2 ***Coste:*** 13 (23/7)

***Efecto:*** El Samurai muerde la punta de uno de sus dedos, dibujando rápidamente un kanji sobre su arma que inmediatamente se cubre de brillantes sutras de sangre. Inmediatamente después ataca y una violenta energía recorre su cuerpo y su espada, curándole y provocando que las heridas que cause a sus oponentes sean mucho más graves de lo que su arma debería producir. Una Técnica de ataque y defensa a la vez que conocen todos los miembros experimentados del clan. Recibe un incremento de +0L2 y una Regeneración de 4.



## CLAN YOKOHANA

**Lema:** "Solo de las cenizas surge la flor de la victoria"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Defensa, Regeneración, Elemento (Fuego).

**Kyōkyō (Primeros Auxilios)**
***Capacidades:*** Regeneración 2 ***Coste:*** 3 (6/2)
***Efecto:*** La Samurai-ko recita una breve plegaria a su Guardián, Suzaku, y una llama aparece en la palma de su mano derecha. Al aplicarla sobre una herida, la cauteriza, regenerando los tejidos. Muchas de las Yokohana aprenden la Capacidad Mantenimiento para que la llama continúe regenerando el daño poco a poco hasta curarlo por completo las heridas con un coste reducido. Otorga una Regeneración de 4 al objetivo.

**Hibana (Chispa)**
***Capacidades:*** Elemento 2, Ataque 1 ***Coste:*** 4 (7/2)
***Efecto:*** La Samurai-ko pasa sus dedos índice y corazón por el filo de su arma, creando una lluvia de chispas que pondrán la hoja al rojo vivo momentáneamente. Al golpear con ella, todo el calor se transferirá a su víctima. Es posible utilizar la Técnica con Pelea o armas de tipos diferentes a filo. Recibe un incremento de PDA+5 y provoca daño Elemental/Fuego.

**Nekketsu (Ardor Guerrero)**
***Capacidades:*** Ataque 2, Defensa 2, Regeneración 1 ***Coste:*** 7 (10/4)
***Efecto:*** La Samurai-ko lanza un grito y sus ojos se vuelven del color de las llamas mientras su espíritu se inflama de ardor guerrero, insuflándole poderosas energías que agudizan su Ki asesino y curan lentamente sus heridas. Recibe un incremento de PDA+10, PDD+10 y una Regeneración de 2.

**Taika (Gran Incendio)**
***Capacidades:*** Elemento 2, Ataque 3, Acción 2 ***Coste:*** 11 (16/6)
***Efecto:*** La Samurai-ko libera su energía Ki, estableciendo un canal espiritual entre Suzaku y su alma, que se manifiesta como un aura de chispas ascendentes que generan una explosión de habilidad combativa. Recibe un incremento de PDA+15, +1 Acción Activa y provoca daño Elemental Fuego.

## TÉCNICAS POR FAMILIA (JIGOKU)

Los clanes familiares de Jigoku también poseen sus propias Técnicas. A continuación ofrecemos algunas de ellas para facilitar la labor del Director de Juego.



## CLAN HEBI

**Lema:** "*El Viento Oscuro golpea ocho veces*"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Iniciativa, Movimiento, Perforante.

**Monuke (Muda de Piel)**
***Capacidades:*** Movimiento 2, Perforante 1 ***Coste:*** 4 (7/2)
***Efecto:*** Mediante el uso de esta Técnica, el Samurai recibe la capacidad de moverse de forma instantánea, transportándose a cualquier lugar del campo de batalla que pueda alcanzar con sus puntos de Movimiento. Al hacerlo, queda detrás de el una imagen suya que se disipa rápidamente en la nada. La misma velocidad del ataque hace que pueda penetrar las armaduras de los adversarios. Otorga la capacidad de Movimiento Instantáneo y de moverse por las paredes, además de un Perforante F/B -3.

**Fōsoku (Velocidad del Viento)**
***Capacidades:*** Acción 2, Iniciativa 1, Ataque 1, Movimiento 1.
***Coste:*** 6 (9/3)
***Efecto:*** Mediante esta Técnica, el Samurai suelta descargas de Kí por su espalda y las plantas de sus pies, para moverse con una gran velocidad. Con cada movimiento o estallido de velocidad pueden notarse presiones que generan golpes de viento en la dirección opuesta. Recibe un incremento de PDA+5, Iniciativa +1, +1 Acción Activa y la capacidad de moverse por paredes.

**Makaze (Viento Maligno)**
***Capacidades:*** Iniciativa 4 ***Coste:*** 10 (20/5)
***Efecto:*** El samurai usa una gran cantidad de energía Ki para estimular su velocidad de reacción, moviéndose mucho más rápido de lo que normalmente lo haría, pudiendo actuar antes que oponentes mucho más rápidos. Al moverse puede verse una leve estela oscura tras él. Recibe un incremento de Iniciativa +5.

**Hiryō (Dragón Volador)**
***Capacidades:*** Acción 3, Ataque 3, Movimiento 2, Perforante 1.
***Coste:*** 14 (19/7)
***Efecto:*** Consumiendo una gran cantidad de Ki, el Samurai trae a la existencia una serpiente dragón negra que se mueve enroscándose sobre de su cuerpo y llenándole de vigor y velocidad sobrenaturales. Recibe un incremento de +2 Acciones Activas, PDA+15, Perforante F/B -3 y tanto Movimiento Instantáneo como la capacidad de correr por las paredes.



## CLAN INUYASHA

**Lema:** "*El aullido de la manada es la voz de la Muerte*"

**Capacidades:** Armadura, Barrera, Defensa, Drenaje, Regeneración.

**Kawasu (Finta)**
***Capacidades:*** Defensa 2, Armadura 1 ***Coste:*** 4 (7/2)
***Efecto:*** El Samurai expande sus instintos animales de supervivencia, usando una pequeña cantidad de Ki para agudizar sus sentidos y exacerbar sus reacciones, defendiéndose de los ataques de forma casi refleja. Recibe un incremento de PDD+10 y Armadura F/B +3.

**Shizenchiyu (Recuperación Espontánea)**
***Capacidades:*** Regeneración 3 ***Coste:*** 5 (10/3)
***Efecto:*** Como los feroces luchadores que son, los Samurai Inuyasha entran en combate y reciben heridas. Por ello, poseen un completo repertorio de Técnicas médicas de gran utilidad, siendo una de las más representativas el Shizenchiyu. Acumulando Ki en su palma de su mano, el Samurai toca la herida, provocando la multiplicación de las células del cuerpo, cerrándola de inmediato. Recibe un incremento de Regeneración 6.

**Tekishaseizon (Supervivencia del más Fuerte)**
***Capacidades:*** Drenaje 3, Barrera 3 ***Coste:*** 10 (15/5)
***Efecto:*** El Samurai se rodea por un aura blanca con forma de lobo que rechaza levemente las armas de sus adversarios y que reacciona con cualquier herida que les cause, devorando su Poder y absorbiéndolo de inmediato. Contra oponentes de voluntad baja, esta Técnica es autosuficiente y usándola contra esbirros y combinándola con Circular, es una forma muy efectiva de recuperar el Ki consumido. Provoca un Drenaje PR VOL15, absorbiendo el Poder disipado y eleva el Aguante del Inuyasha a 8.

**Ninmenjōshin (Bestia en Forma Humana)**
***Capacidades:*** Armadura 3, Barrera 3, Regeneración 2 ***Coste:*** 13 (18/7)
***Efecto:*** Esta Técnica insufla una enorme cantidad de Ki en el corazón del Samurai, que bombea sangre que reduce la gravedad de las heridas recibidas, que se cierran parcialmente de inmediato. Recibe un incremento de Armadura F/B/E +6, su Aguante se eleva a 8 y activa una Regeneración 4.

*Ilustrado por © Francisco Javier Fernandez*



## CLAN UWAZURU

**Lema:** "*La nada es lo único que puede contener el todo*"

**Capacidades:** Acción, Ataque, Defensa, Drenaje, Proyectil .

### Kyōdo (Intensidad)

***Capacidades:*** Proyectil 2 ***Coste:*** 3 (6/2)

***Efecto:*** Los miembros del clan Uwazuru suelen combinar habilidades de combate cuerpo a cuerpo con hechizos por lo que sus Técnicas suelen tener esto muy en cuenta. Kyōdo les proporciona una versatilidad inmensa tanto con armas como con hechizos. El efecto visual de esta Técnica es que las uñas del usuario se vuelven negras. Otorga un Alcance de 20 metros a los hechizos de toque y a los ataques cuerpo a cuerpo del Samurai. En el caso de combinarlo con armas o hechizos a distancia, incrementa su daño en +1L0.

### Kuroboshi (Punto Negro)

***Capacidades:*** Ataque 3 ***Coste:*** 5 (7/3)

***Efecto:*** Esta Técnica crea un minúsculo punto de entropía en el arma que modifica parcialmente como la afectan las leyes físicas, haciendo que sea más difícil predecir la dirección de los ataques. Recibe un incremento de PDA+15.

### Kuraku (Placer y Dolor)

***Capacidades:*** Acción 2, Ataque 2, Defensa 2 ***Coste:*** 9 (12/5)

***Efecto:*** Esta Técnica es una demostración más del espíritu práctico de los Uwazuru. Sobrecargando todo su organismo de energía Ki, algo bastante doloroso, el Samurai logra estimular la producción de adrenalina y recibir una serie de considerables ventajas en combate. Recibe un incremento de PDA+10, PDD+10 y +1 Acción Activa.

### Shikatsu (Vida o Muerte)

***Capacidades:*** Drenaje 4, Proyectil 2 ***Coste:*** 13 (23/7)

***Efecto:*** Esta Técnica reune una gran cantidad de Ki, ya sea en un arma sobre un hechizo, y la corrompe con la influencia de Kyomu, el Kami del Vacío. Al impactar en un oponente, absorbe su energía espiritual y la transfiere al Samurai, incrementando su alcance al poder proyectar el ataque como un latigazo de energía oscura que atenúa la luz a su alrededor. Recibe un incremento Alcance de 20 metros y provoca un Drenaje PR VOL20, canalizando el Poder disipado al Uwazuru. En el caso de combinarlo con armas o hechizos a distancia, incrementa su daño en +1L0.



## CLAN MANGETSU

**Lema:** "*La luz de la luna indica el camino a las mariposas negras*"

**Capacidades:** Armadura, Barrera, Defensa, Sobrenatural, Elemento (Podredumbre).

### Tsukimi (Contemplar la Luna)

***Capacidades:*** Sobrenatural 2 ***Coste:*** 3 (6/2)

***Efecto:*** El clan Mangetsu es conocido por su adoración a Tsukuyomi, el Kami de la Luna y la Podredumbre y su fijación con la muerte. Como conocedores de las artes nigrománticas, su primera Técnica les sirve para convertir su arsenal de hechizos o de flechas en poderosas armas contra las criaturas espirituales. Otorga al arma o hechizo la capacidad de hacer daño Sobrenatural.

### Tsukiakari (Luz de Luna)

***Capacidades:*** Barrera 2, Defensa 1, Armadura 1 ***Coste:*** 5 (7/3)

***Efecto:*** Rodeándose de un aura de luz plateada, el Samurai se protege de las influencias externas que podrían dañarle. Recibe un incremento de PDD+5, Armadura F/B +3 y su Aguante pasa a ser 9.

### Kusari (Decadencia)

***Capacidades:*** Elemento (Podredumbre) 4 ***Coste:*** 10 (20/5)

***Efecto:*** El Samurai usa su energía Kí para emponzoñar una flecha u otra clase de ataque con la Plaga del Cuerpo y el Espíritu, provocando que la carne alrededor de la herida producida se pudra y que el espíritu de su adversario se vea afectado por una extraña apatía. Provoca daño Elemental Podredumbre++.

### Tsukuyomi Tenbatsu (Castigo de Tsukuyomi)

***Capacidades:*** Sobrenatural 4, Elemento Podredumbre 2 ***Coste:*** 13 (23/7)

***Efecto:*** Esta Técnica dispara un hermoso rayo de luz de luna desde el arco del Samurai que transporta una poderosa maldición del Kami de la Luna, infectando la herida con energías malignas que se mantienen allí en forma de pequeñas mariposas negras hasta que la herida es curada. Provoca daño Maldito/Elemental Podredumbre.



## CLAN SOSHI

**Lema:** "*El fuego endurece el barro pero funde el hierro*".

**Capacidades:** Acción, Ataque, Proyectil, Sobrenatural, Elemento (Fuego Infernal)

### Masenkō (Destello Demoníaco)

***Capacidades:*** Elemento Fuego Infernal 2, Proyectil 1 ***Coste:*** 4 (7/2)

***Efecto:*** Acumulando energía Kí en el arma, el Samurai acelera la velocidad de sus moléculas generando una gran cantidad de calor que sale disparada con un poderoso destello en forma de una bala de fuego. Provoca daño Elemental Fuego Infernal, además de incrementar el Alcance del ataque a 10 metros.

### Naien (Fuego Interior)

***Capacidades:*** Ataque 2, Sobrenatural 2 ***Coste:*** 6 (9/3)

***Efecto:*** El Samurai inflama su alma con el ansia de destrucción de Karura, el hambriento Kami del Fuego Infernal. Su cabello se eriza y toma la tonalidad de las llamas mientras sus ojos se vuelven ascuas llameantes. Tal es el poder que arde en su alma, que el arma es afectada, pudiendo afectar incluso a las criaturas espirituales. Recibe un incremento de PDA+10 y provoca daño Sobrenatural.

### Enshoku (El Color de las Llamas)

***Capacidades:*** Ataque 3, Elemento Fuego Infernal 2 ***Coste:*** 8 (13/4)

***Efecto:*** El aire alrededor del Samurai se llena de ascuas ardientes, chispas que revolotean a su alrededor mientras la temperatura aumenta como una onda de calor infernal. Sus adversarios encontrarán muy difícil mantener su compostura al enfrentarlo, más aún cuando su arma se inflame en llamas infernales en el momento del ataque. Recibe un incremento de PDA+15 y causa daño Elemental Fuego Infernal.

### Shōnetsujigoku (Infierno Ardiente)

***Capacidades:*** Elemento 4, Acción 2 ***Coste:*** 13 (23/7)

***Efecto:*** La piel visible del Samurai se recubre de tatuajes incandescentes, mientras sus ojos se convierten en ascuas llameantes y los gritos de los torturados parecen rodearlo. Recibe un incremento de +1 Acción Activa y provoca daño Elemental Fuego Infernal.

## UN CONSEJO FINAL

La creatividad es muy importante a la hora de diseñar Técnicas avanzadas de Rikaijutsu. Una costosa Técnica de ataque cuerpo a cuerpo puede convertirse en una poderosa herramienta si se aplica el Parámetro Circular para afectar con ella a varios adversarios o combinándola con Maniobras o Posiciones de Combate.

Ciertas Capacidades pueden potenciar en diversos aspectos las Técnicas como usar Proyectil para obtener Técnicas curativas a distancia o Mantenimiento para disponer de Técnicas útiles durante la mayor parte de un combate a un coste menor. Piensa siempre con mucho cuidado qué Capacidad merece la pena adquirir.

# CONVOCACIONES YŌKAI

*"Solo los necios creen únicamente en lo que pueden ver. El tiempo no puede verse pero aún así afecta a sus vidas."*

*Abe no Seimei, fundador de la Orden de los Cinco Templos*

En el Capítulo de Magia Kidou vimos que hay una clase de hechizo llamado Kōmajutsu que sirven para invocar desde seres elementales a espíritus Yōkai. En este apéndice ampliaremos la información referente a estos últimos.

## QUÉ SON LOS YÔKAI

Los Yōkai son unas criaturas de carácter espiritual tan antiguas como el mundo que están ligadas espiritualmente a un emplazamiento específico que es su nexo, su lugar de poder. Dentro de dicho sitio son criaturas de inmenso poder, muy ligadas a los Kami.

Hasta el lanzamiento del Draconis Liberatio por parte de los Vampiros, los Yōkai podían abandonar sus áreas de influencia a voluntad sin perder la conexión con su fuente de poder. Tras el lanzamiento del Draconis, el plano astral se fracturó y los Yōkai quedaron confinados en sus refugios, incapaces de viajar por el mundo pues su conexión con su nexo desapareció.

## PACTOS YÔKAI

Cuando un hechicero usa un Kōmajutsu para invocar un Yōkai, la criatura convocada es una reminiscencia en el plano material de su ser real, una parte de su espíritu que es transportada por el ritual mientras que el resto de la fuerza vital de la criatura permanece en su nexo. La criatura solamente puede utilizar sus habilidades naturales, ya que su Ki y sus PF pasan a ser 0, necesitando firmar un Pacto con el invocador para poder obtener más libertad. Una vez firmado, la criatura podrá usar sus poderes mediante el gasto de puntos de Poder y PF de su amo. El nivel de poder al que podrá acceder dependerá de la Maestría del hechizo que su maestro utilice (de ahí que ciertas habilidades dependan de ello).

Los Pactos poseen varios límites:

1. Un mismo invocador solo puede mantener activo un Pacto. Para firmar otro nuevo, deberá romper el previo, lo cual es un insulto que el Yōkai no olvidará jamás. Se sabe que Abe no Seimei llegó a mantener varios Yōkai a su servicio. Antes de utilizar el método desarrollado por él para utilizar demonios como Shikigami, los Onmyoji utilizaban los servicios de estas criaturas y, actualmente, todavía hay algunas familias Onmyoji que utilizan Yōkai para sus Shikigami.
2. El hechicero deberá satisfacer las exigencias del Yōkai. Este, a cambio, le confiará su nombre y sus almas quedarán entrelazadas.
3. Los gastos de Poder y PF del Yōkai serán extraídos de las reservas de su amo, canalizándolas a través de sus almas, aunque su maestro podrá negarse a pagarlos. Si un Yōkai recibe un ataque que reduzca uno de dichos totales y su amo no lo asume, la criatura será desconvocada durante las próximas 24 horas.
4. Cada vez que se convoque al Yōkai, el invocador perderá 1 punto de Alma de forma temporal. Además, mientras el Yōkai permanezca junto a él, su Recuperación natural de Poder se verá reducida en -1 por cada 33 puntos de Maestría usada para convocarlo.

Por otro lado, existen varias ventajas. En primer lugar, el Yōkai será relativamente leal siempre que sea bien tratado ya que el Pacto le permite acceder a sus poderes. Además, al conocer su nombre, la criatura será incapaz de atacar a su maestro. En segundo lugar, una vez firmado un Pacto, el amo podrá ir mejorando su hechizo de Kōmajutsu pagando la diferencia en PX y eliminando el anterior en lugar de tener que adquirirlo de nuevo cada vez que desee mejorarlo.

## INTERPRETANDO A LOS YÔKAI

Los Yōkai son criaturas inteligentes que poseen sus propios deseos y objetivos, y estos pueden diferir mucho de los de su amo. No disfrutan sirviendo a un humano y, al ser criaturas inmortales, consideran humillante tener que hacerlo. Aunque la conveniencia les obligue a sufrir semejante indignidad, un Yōkai siempre debería ser tratado con mucho cuidado, porque aunque no puedan atacar directamente a su amo, pueden dañarle mediante astutas artimañas.

Cada uno de los Yōkai descritos más tarde llevará definida sus personalidades más comunes en su descripción.

## CONVOCANDO YÔKAI

Para invocar Yōkai, un hechicero deberá conocer el siguiente ritual, en la forma específica para la criatura en cuestión. Así pues Convocar Kitsune permitirá llamar a una de esos seres y Convocar Inugami servirá para convocar esa clase de Yōkai. El invocador deberá poseer la Maestría necesaria para lanzarlo y, si más adelante desea utilizar el ritual a un nivel superior, deberá aprender una versión más poderosa mediante el gasto de PX.

**Convocar Yōkai** *(Kōmajutsu)*
**Maestría**: Variable 33-99.
**Coste**: Especial. **Invocación**: 1 minuto.
**Alcance**: Medio. **Duración**: Días.
**Efecto**: Este Hechizo invoca a un poderoso Yōkai de poder variable dependiendo de la Maestría del mismo que debe ser un múltiplo de 11 y estar entre 33 y 99, siendo más poderoso a mayor sea esta Maestría. El invocador podrá hacer un Pacto con la criatura o de lo contrario, no le será posible usar más que sus habilidades naturales. El coste de este *Kōmajutsu* es de 5 puntos de poder por cada 11 de Maestría y 1PF por cada 33 o fracción, además de 1 punto de Alma de forma temporal. El Yōkai puede comunicarse de forma empática con su invocador siempre que se encuentre dentro del alcance del Hechizo.

Para calcular la puntuación en las habilidades de combate de la criatura *(PDA, PDD, Pozo de Dados y Ventajas de Maestría)* se usará la puntuación en el Conocimiento del Kami adecuado del invocador.
**Límite**: Convocación. Foco (Variable). Renovación.

Los Yōkai convocados poseen una debilidad: son incapaces de atravesar una barrera Kekkai. Si un Yōkai toca un Kekkai será desconvocado y desaparecerá hasta que su amo vuelva a llamarlo al menos 24 horas más tarde. Si es aprisionado por uno, podrá elegir entre esperar en su interior o tocar la barrera y ser desconvocado.

## FIRMANDO UN PACTO

Una vez invocado el Yōkai, la criatura en cuestión hará una serie de exigencias a elección del Director de Juego que han de ser cumplidas para obedecer al convocador, que deberá decidir si las acepta o no.

Una vez firmado el Pacto, las almas de amo y Yōkai pasarán a ser una, con lo que se aplicarán todas las ventajas del mismo de inmediato. La criatura deberá recibir un nombre por el que responderá a partir de ese momento (su nombre verdadero quedará entre él y su maestro).

## NUEVAS CONVOCACIONES YÔKAI

En primer lugar, añadiremos algunos detalles a los Yōkai que han aparecido en las listas de magia.

Para evitar repeticiones innecesarias, todos los Yōkai poseen la capacidad ***Henge,*** que les permite transformarse en una forma alterna. En todos los casos se deberá considerar que la forma es imperfecta pues mantiene rasgos animales (como orejas, colmillos o cola) y que la criatura puede usar Concentración para hacer desaparecer

esas imperfecciones, que aparecerán de nuevo si la pierde. Ambos aspectos se considerarán su forma natural y no poseerán límite de tiempo. Los objetos personales se transforman con la criatura. Alternar entre la forma animal y la humana o viceversa requiere siempre 1 Acción Activa. Además, una vez sea elegida la forma humana, no podrá cambiarse posteriormente. Todos los Yōkai con forma animal pueden comunicarse con normalidad en dicha situación.

A continuación, se listan algunas de las posibles convocaciones. ***Debe tenerse en cuenta que la criatura base está diseñada con un hechizo de Maestría 33 y un Conocimiento Kami de 80***. Cada 11 puntos de Maestria proporcionan 30 puntos en Desarrollo Físico y Vigor y 50 PX para habilidades no combativas y tablas de combate dentro de los límites acostumbrados.

Los *Kitsune y Nogitsune*, cuyos hechizos se encuentran en las secciones de Kidou y Madou también se consideran Yōkai y se verán afectados por las reglas aquí expuestas.

## INUGAMI

Los Inugami son Yōkai con el aspecto de enormes perros de aspecto feroz. Tienen la fama de ser los guerreros más feroces de entre los Yōkai. Su convocación requiere el cadáver de un perro uno de cuyos colmillos servirá como Foco. Suelen ser fieros, astutos, arrogantes, intrépidos y vengativos considerando la lealtad como la mayor virtud existente.

**Pacto:** Un Inugami exigirá un pago adecuado a sus servicios de la misma forma que haría un soldado, aunque puede ser de muchas clases. Posibles pagos serían oro, mujeres (u hombres), reputación, vehículos o simplemente refugio, comida, bebida y camaradería.

**Invocación: Suzaku Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +2** **RES +1** **REF +1** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco* | +4 | 50 | 40 | 4L3 | He |
| Kenjutsu 2M** | +4 | 55 | 40 | 5L3 | Ma+, Ci+, He |

* Solo puede realizarse en Forma Animal.
** Solo puede realizarse en Forma Humana.

**Poderes:** ***Henge (Transformación):*** Puede tomar una forma humana de tamaño medio, generalmente de aspecto duro o amenazador.
***Recuperación Yōkai:*** Los Inugami son inmunes a las enfermedades naturales y se recuperan el doble PG por Curación Natural.
***Sentido Agudizado (Olfato):*** +30 Percepción.
***Kiba (Colmillo):*** El Inugami posee unos poderosos colmillos que causan +1L0 por cada 33 puntos de Maestría. Esta habilidad está siempre en uso en forma animal.
***Dai-inuga (Gran Colmillo de Perro):*** El Inugami puede convertir su Katana en una variante de su Kiba, incrementando su daño en +1L0 por cada 33 de Maestría. Activar este poder durante una escena requiere 1PF.
***Ryōshi (Cazador):*** El Inugami "huele" el Ki asesino de sus adversarios con lo que reduce cualquier capacidad que provoque una defensa automática con un número en 1D, reduciendo dicho número en -1 por cada 33 de Maestría. Si eso reduce el número a 0, niega el uso de dicha capacidad. Requiere 1 Acción Pasiva y 1 punto de Poder.
***Yaiken no Tsurugi (Espada del Perro Vagabundo):*** El Inugami ejecuta una de sus Técnicas de su estilo secreto, solo puede ser ejecutada con un arma y en forma humana, ganando una de siguientes bonificaciones al primer/segundo/tercer nivel por cada 33 puntos de Maestría siempre que pague el Coste en Poder: +3/+6/+9 Ini (Coste: 3/4/5), Perforante (F) -3/-6/-9 (Coste: 3/4/5), PDA+10/+20/+30 (Coste: 3/4/5), PDD+10/+20/+30 (Coste: 3/4/5), +2L0/+0L1/+0L2 (Coste: 3/4/5).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 80.
**(*Posición de Combate*):** +1Ini, total de daño y PR con Kenjutsu a 2m.
**Habilidades**: Proezas de Fuerza 80, Sigilo 80, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 60, Intimidar 60, Liderazgo 60, Percepción 80 (+30 olfato), Con. Medicina 50, Con. Historia 50. Supervivencia 80.

## KITSUNE

Los Kitsune son zorros con varias colas que habitan en bosques y colinas. Consideran a los humanos como criaturas destructoras que desperdician su potencial, por lo que odian tener que servirles, aunque lo hacen a regañadientes por conveniencia. Su convocación requiere un saquito de tela lleno de semillas de trigo o arroz que hará las veces de Foco. Su personalidad es la de criaturas caprichosas, manipuladoras y crueles, a la vez que bastante tradicionalistas y clasistas.

**Pacto:** Los Kitsune tienen una debilidad por el alcohol y requerirán ofrendas de arroz, trigo y sake (u otras bebidas alcohólicas en el caso de un Kitsune particularmente sibarita).

## KYONSHI

Los Kyonshi, también conocidos como Munak o Jiangshi, son una terrorífica clase de Yōkai que se alimentan de la energía vital de los seres vivos. Su convocación requiere del uso como Foco de un cadáver que será poseído por la forma espiritual del Kyonshi a través de un Ofuda que se pega en su frente (suele usarse un sombrero o gorro para esconderlo). Su personalidad suele ser extraña, desde fría y distante a excéntricamente animada, dependiendo del individuo. Los poderes de los Kyonshi pueden fluctuar mucho, por lo que al invocarlo ***poseerá dos de los cinco poderes marcados con un guión*** a elección del DJ. Por esta peculiaridad es por lo que se les conoce como armas-cadáver.

**Pacto:** Los Kyonshi requerirán una continua cantidad de sangre y órganos humanos que requerirán para mantener el cuerpo en buen estado. La sangre deberá ser humana aunque no necesariamente de su amo (unos 5 litros a la semana) y los órganos serán requeridos más o menos uno cada mes, debiendo pertenecer a un cadáver que no lleve muerto más de un día. No es necesario que los recolecte su amo, él mismo se encargará con sumo gusto.

**Invocación: Tsukuyomi Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 2 RES: 3 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 23 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (9) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +7** **RES +6** **REF +7** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras* (Dagas) | +8 | 50+1 | 45+1 | 3L3+1 | Ci, R, Ma+, He+ |
| Artes Marciales | +5 | 45+1 | 45+1 | 2L3+1 | Segun Arte Marcial |
| Inazuma | +5 | 45+1 | 45+1 | 3L3+1 | Shock+ |

*Causa Agravante (menor).

***Similitud humana:*** La forma natural un Kyonshi es el cadáver humano que poseen pero ligeramente pálido, con orejas ligeramente puntiagudas y uñas negras, por lo que no necesita un Henge.
***Resistencia Yōkai:*** Los Kyonshi son extremadamente resistentes, recibiendo un +5 a sus PR físicas por cada 33 puntos de Maestría.
***Maestro de Artes Marciales:*** Recibe una Posición de Combate o una Maniobra de artes marciales por cada 11 puntos de Maestría.
***Drenar Esencia:*** Un Kyoshi puede drenar la esencia vital de una criatura viva que toque, absorbiendo 1 punto de Poder por cada 11 puntos de Maestría. El Kyonshi recuperará 1PG por cada punto de Poder drenado. Requiere el gasto de 1 punto de Poder y 1 Acción Activa.
**- *Kōshoukodo (Alta velocidad):*** El Kyonshi puede crear estallidos de velocidad que le permite defenderse sin penalización de cualquier tipo de ataque a distancia. Requiere 1 Acción Activa por defensa.
**- *Hiyaku (Salto):*** Movimiento Instantáneo 1. Requiere 1 punto de Poder y 1 Acción Activa.
**- *Tsumedoku (Garras Mortales):*** Las garras negras de un Kyonshi son retráctiles y poseen una dureza increible. Provocan *Agravante (menor)* e *Incremento de daño* por cada 33 de Maestría. Requiere 1PF por escena.
**- *Akai nokoribi (Ascuas Rojas):*** Un kyoshi puede ver y pelear en la oscuridad total o parcial sin sufrir penalizadores y crear hasta 3 orbes que emiten luz roja en un radio de 10 metros. Requiere 1PF por escena.
**- *Inazuma (Relámpago):*** Un Kyonshi puede descargar un toque eléctrico que causa 0L3 con un *Incremento de daño* por cada 11 puntos de Maestría de daño Sobrenatural/Elemental Metal+. Requiere 1 Acción Activa y 3 puntos de Poder.
**Estilo/Maestría:** Equilibrado 80.
**Habilidades**: Atletismo 80, Sigilo 60, Frialdad 80, Fuerza de Voluntad 80, Convencer 50, Disfraz 50, Intimidar 60, Percepción 60, Con. Historia 50, Con. Ocultismo 70.

## JORÓGUMO

Las Jorōgumo son un tipo de Yōkai que se asemeja a una hermosa mujer-araña de 6 brazos. Son conocidas en las leyendas como seres malvados que acechan y devoran a los humanos. Realmente, las Jorōgumo suelen pasar bastante desapercibidas, aunque su ira es temible. Su convocación requiere de un sacrificio humano de un varón joven y saludable o una doncella virgen. Su personalidad es el de mujeres fatales, caprichosas, curiosas y sexualmente muy activas. Adoran el arte y, especialmente, la música.

**Pacto:** Las Jorōgumo son muy caprichosas y su pacto típico se reduce a una sola cosa, asegurar su bienestar. Eso puede ser mucho más complicado de lo que podría parecer en un principio ya que pueden solicitar desde noches de esparcimiento, ropas y joyas, platos deliciosos (incluso carne humana) o sexo desenfrenado.

**Invocación: Orochi Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 3 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** 1 **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +1** **RES +1** **REF +3** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Pelea | +4 | 50 | 40 | 2L1 | At |
| Pata (Lanza) | +7 | 55 | 40 | 4L3 | Dr, R, Ca, Ma+ |
| Aguijón (Esgrima) | +7 | 55 | 40 | 2L2 | R, Pr+, Ma+, Do |
| Telaraña (15PE) | +4 | 50 | 40 | - | Inmovilización |

***Henge (Transformación):*** Puede tomar una forma humana de tamaño medio, generalmente una mujer muy atractiva.
***Recuperación Yōkai:*** Las Jorōgumo son inmunes a enfermedades naturales, venenos y toxinas. Además poseen una Regeneración de 1 por cada 33 puntos de Maestría.
***Trepamuros:*** La Jorōgumo puede moverse y combatir por paredes y telas de araña con absoluta normalidad.
***Kanduku (Sentido del peligro):*** Las Jorōgumo tienen a su alrededor una especie de red espiritual que vibra ante el Ki asesino, no pudiendo ser sorprendidas. Su alcance es de 10 metros por cada 33 de Maestría.
***Miemblos extra***: La Jorōgumo saca 4 brazos humanos o 4 patas de araña extra, ganando 4 Acciones extra. Requiere 2 puntos de Poder por asalto.
***Sasu (Aguijón):*** Una Jorōgumo puede atacar con su aguijón e inyectar su *Neurotoxina* (puede elegir no causar daño). El aguijón es una larga uña negra que sale de su dedo indice, si es destruido o amputado este se regenera en 24 horas. Sacarlo es una Acción Pasiva.
***Neurotoxina:*** Veneno sobrenatural que provoca una PR RES10+1 por cada 11 puntos de Maestría o REF-1. Si los REF llegan a 0, la criatura quedará en Parálisis Total o en coma, a voluntad de la Yōkai. Los REF perdidos desaparecen en 24 horas. Requiere 3 puntos de Poder.
***Kumonosu (Telaraña):*** La Jorōgumo lanza una telaraña a su oponente que requiere PR FUE10+1 por cada 11 puntos de Maestría o provoca Inmovilización Completa en humanos o Inmovilización Parcial en el caso de personajes sobrenaturales. La telaraña posee 5PE por cada 11 puntos de Maestria. Requiere 1 punto de Poder.
***Yōwaku (Tentación) - (Influencia 150):*** Todo afectado por esta capacidad se verá bajo la emoción del amor, el deseo o el placer durante una escena si no supera una PR VOL 10+1 por cada 11 puntos de Maestría. La infuencia de este poder es de 50 puntos por cada 11 puntos de Maestría. Requiere 1 Acción Activa y 5 puntos de Poder por escena.
***Posición de combate:*** Solo funciona cuando tiene activos los *Miembros Extra*. Si los dedica a defenderse pierde las 4 acciones extra pero aumenta su PDD en +20 y su Aguante pasa a ser 9, 8 contra proyectiles.
**Debilidad:** Fuego (Mayor).
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 80.
**Habilidades**: Atletismo 90, Sigilo 90, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 60, Convencer 70, Disfraz 60, Encanto 90, Intimidar 50, Percepción 70, Con. Arte (Música) 100, Con. Historia 50, Supervivencia 50.

## NEKOMATA

Los Nekomata son Yōkai con forma de gatos de dos colas. Según las leyendas, son criaturas crueles e interesadas aunque también son capaces de actos de bondad. Su convocación requiere de mezclar sangre de serpiente y sangre humana, dársela de beber a un gato y sacrificarlo. El recipiente de la sangre hará las veces de Foco. Poseen un comportamiento curioso, interesado, posesivo y caprichoso.

**Pacto:** Un Nekomata puede pedir cualquier cosa a cambio de sellar el Pacto, desde lujos, una relación afectiva, ciertas clases de comida, un refugio en particular o una cantidad semanal de sangre de su amo hasta satisfacer una petición distinta cada mes de servidumbre.

**Invocación: Karura Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +0** **RES +1** **REF +5** **VOL +1** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Garras | +7 | 50 | 40 | 3L3 | He+, R+, Pr, |
| Artes Marciales** | +4 | 50 | 40 | 3L3 | Según Arte Marcial |

** Solo puede realizarse en Forma Humana.
**Poderes:** ***Henge (Transformación):*** Puede tomar una forma humana de tamaño medio, generalmente muy atractiva, de complexión atlética.
***Recuperación Yōkai:*** Los Nekomata son inmunes a enfermedades naturales y se recuperan de forma natural más rápido que un humano, recuperando el doble PG por Curación Natural.
***Sentido Agudizado (Vista):*** +30 a Percepción.
***Kōtetsunotsume (Garras de Acero):*** El Nekomata posee unas poderosas garras retráctiles que proporcionan Perforante -1 por cada 11 puntos de Maestría y pueden ser usadas siempre que pelee desarmado. Hacerlas aparecer o desaparecer consume 1 Acción Pasiva.
***Yaku (Infortunio):*** El Yōkai puede atraer la mala suerte sobre aquellos que quieran dañarlo o sobre aquellos a los que odie. Provoca -1D a las tiradas de dado y al Pozo de un objetivo por cada 33 puntos de Maestría. Activar esta capacidad durante toda una escena requiere 1 Acción Activa y 1PF.
***Oboro (Luna Brumosa):*** Puede esquivar de forma automática cualquier ataque si saca 1 o 2 en 1D o sumará el resultado del dado, si es mayor, al Efecto de la tirada de Defensa. Cada uso de esta capacidad tiene un coste de 1 punto de Poder.
***Meikai no ikari (La Ira del Inframundo):*** Un Nekomata puede entrar en Ira+ si alcanza el Nivel Herido. Requiere 1PF por escena.
***Kikitagaru (Curiosidad Insaciable)*** El Nekomata puede ver en la más completa oscuridad y posee *Visión Espiritual* a voluntad.
***Shinobutō (Danza macabra):*** Un Nekomata puede crear efectos similares al poder Akuma *Animación Necromántica* con efecto de dos Niveles de Sello por cada 33 puntos de maestira. Requiere 1 punto de Poder por asalto.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 80.
**Habilidades**: Atletismo 150, Criminal 80, Sigilo 80, Frialdad 30, Fuerza de Voluntad 30, Convencer 60, Disfraz 80, Encanto 60, Intimidar 40, Percepción 80 (+30 Vista), Con. Historia 50. Supervivencia 50.



Ilustrado por © Victoria Dickinson

## NOGITSUNE

Los Nogitsune son zorros negros de varias colas y naturaleza maliciosa y lengua afilada que, al contrario que los Kitsune, disfrutan del contacto con los seres humanos, a los que consideran criaturas de gran potencial para lo efímero de sus existencias y una continua fuente de diversión (llaman así a manipularlos y provocar conflictos físicos o emocionales entre ellos). Su convocación requiere el cráneo de un ser humano marcado con una serie de kanji prohibidos que deben ser dibujados con tinta y pincel. Usar cualquier objeto moderno para hacerlo sería una enorme descortesía.

**Pacto:** Un Nogitsune tiene una debilidad por la bebida al igual que los Kitsune, pero suelen preferir disfrutarla en compañía para "empaparse de la hospitalidad y la cordialidad del comportamiento humano". Es común que eso signifique "encontrar la forma de causar problemas por simple diversión" así que no sería mala idea vigilarlo.

## OKAMI

Los Okami son Yōkai en forma de lobos blancos que habitan en bosques y montañas. Suelen rehuir la compañía de los humanos aunque las leyendas dicen que son amables y serviciales con quienes respetan la naturaleza y crueles con quienes le causan daño. Su invocación requiere de un espejo de plata que se convertirá en el Foco del hechizo. Su personalidad suele ser curiosa e inquisitiva, aunque también justiciera y valiente.

**Pacto:** Un Okami solicitará a su amo que las órdenes que reciba siempre vayan encaminadas a beneficiar al mundo, rompiéndose el pacto si se le solicita hacer algo que dañe a la naturaleza o vaya en contra de sus normas (como matar sin motivo).

**Invocación: Genbu Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 3 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +2** **RES +1** **REF +2** **VOL +2** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Mordisco* | +4 | 50 | 40 | 3L2 | He |
| Pelea** | +4 | 50 | 40 | 3L3 | Según Arte Marcial |
| Katana (Kenjutsu 2m)** | +5 | 55 | 40 | 5L3+1 | Ma+, Ci+, He, |
| *Daigarōga (Katana)*** | +5 | 55 | 40 | 6L3+1 | Ma+, Ci+, He, |

* Solo puede realizarse en Forma Animal.
** Solo puede realizarse en Forma Humana.

**Poderes:** ***Henge (Transformación):*** Puede tomar una forma humana de tamaño medio, generalmente muy atractiva con el cabello blanco y tatuajes tribales en tonos negros, rojos, azules o dorados.
***Recuperación Yōkai:*** Los Okami son inmunes a enfermedades y toxinas naturales; además no son afectados por variaciones de temperatura naturales. Los Okami se recuperan de forma natural más rápido que un humano, recuperando el doble de PG por curación natural.
***Sentido Agudizado (Olfato):*** +30 a Percepción.
***Densetsu-tekina (Forma Legendaria):*** El cuerpo del Okami, ya sea en forma de lobo o humana, se recubre con tatuajes tribales en tonos negros, rojos, azules o dorados que se iluminarán siempre que use un poder.Aumenta en +3 su total de daño y Armadura F/B por cada 33 puntos de Maestria, su Aguante pasa a ser 9, suma +1D a su Pozo e incrementa su Movimiento en +1. Además recibe *Visión Espiritual* y sus ataques desarmados causan daño Sobrenatural. Si se encuentra en forma humana, no podrá usar concentración para hacer desaparecer los rasgos animales. Activar esta capacidad durante una escena requiere 1 Acción Activa y 1PF.
***Dai-garōga (Gran Colmillo de Lobo):*** Un Okami equipado con un arma de filo puede generar ataques de aire cortante que poseen las siguientes ventajas por cada 33 puntos de Maestría: Alcance +10 metros, Incremento de Daño, Perforante F -3. Requiere 1 Acción Activa y 2 puntos de Poder.
***Hiyaku (Salto):*** Movimiento Instantáneo 1. Requiere 1 Acción Activa y 1 punto de Poder.
***Shingetsu (Luna nueva):*** Puede encantar un arma mediante el toque para que el siguiente ataque con ella se considere *Sobrenatural;* el efecto expira en un minuto. Requiere 1 Acción Activa y 2 Puntos de Poder.
**Estilo/Maestría:** Ofensivo 80.
**(*Posición de Combate*):** +1Ini, Total de daño y PR usando Kenjutsu 2M.



Ilustrado por © Victoria Dickinson

**Habilidades**: Proezas de Fuerza 70, Sigilo 50, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 60, Disfraz 50, Encanto 40, Intimidar 70, Percepción 70 (+30 Olfato), Con. Medicina 50, Con. Historia 70, Supervivencia 70.

## YUKI-ONNA

Las Yuki-Onna son mujeres pálidas de largos cabellos negros que viven en montañas frías y suelen vagar durante las noches de tormenta. Su convocación requiere una gran cantidad de nieve y una promesa de algún tipo que hará las veces de foco (por ejemplo, matrimonio, amistad, cuidarla o vengar una afrenta). Romper la promesa es granjearse su enemistad eterna. Su comportamiento suele ser tímido, fiel y amable aunque a veces puede ser lascivas o crueles.

**Pacto:** Las Yuki-Onna consideran el cumplimiento de la promesa como el pago del Pacto, siendo bastante intransigentes ante cualquier ruptura de la misma.

**Invocación: Seiryu Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 3 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +2** **RES +1** **REF +1** **VOL +3** **MEN +2**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Cristalizar (daga)* | +8 | 50+1 | 45+1 | 2L3+1 | Ci, R+, Ma+, He |
| Pelea | +5 | 45+1 | 45+1 | 2L1+1 | At |
| Fubuki | +4 | 45+1 | 45+1 | 3L3+1 | Congelación+ |

*Causa daño Físico y Congelación+

***Similitud humana:*** La forma natural de una Yuki-ona es una chica humana atractiva de piel muy blanca, por lo que puede mezclase sin problemas entre los humanos sin necesidad de poseer un Henge.
***Recuperación Yōkai:*** Las Yuki-ona son inmunes a enfermedades naturales.
***Kesshō-ka suru (Cristalizar):*** Permite a la Yuki-Onna crear a voluntad y de forma reactiva un Escudo Sobrenatural de hielo y dagas, garras o colmillos que causan daño Físico (aplicando Congelación+). Requiere 1 Acción Pasiva.
***Fubuki (Tormenta de nive):*** La Yuki-Onna puede proyectar frío mediante el toque o a hasta 50 metros de distancia causando 0L3 de daño Elemental Agua+ con un *Incremento de daño* por cada 11 puntos de Maestría. Requiere 1 Acción Activa y 4 puntos de Poder.
***Kiri (niebla):*** La Yuki-Onna puede crear una niebla espesa en un área de 20 metros de radio. Las criaturas dentro de la neblina sufren el efecto de Ceguera Parcial, sin poder utilizar sentidos aumentados para reducirlo. Además, debido a que es húmeda y fría, la detección por métodos térmicos queda anulada. La Yuki-Onna puede mantenerla mediante simple concentración. Requiere 1 Acción Activa y 3 puntos de Poder.



*Ilustrado por © Victoria Dickinson*

***Densetsu-tekina (Forma Legendaria):*** La piel de la Yuki-Onna toma una leve tonalidad azulada, incrementando su Armaduras F/B/E (Agua) en +1 por cada 11 puntos de Maestria y otorgándole inmunidad a Hemorragia, Envenenamiento y cualquier tipo de poder de Influencia. Mientras toma esta forma, la temperatura desciende 5º C por asalto hasta alcanzar los -20ºC en un radio de 10 metros a su alrededor y cualquiera que llegue a cuerpo a cuerpo con ella se verá afectado por Congelación+. Activar esta capacidad requiere 1 Acción Activa y 2 puntos de Poder por asalto.
**Estilo/Maestría:** Equilibrado 80.
**Habilidades**: Atletismo 40, Frialdad 90, Fuerza de Voluntad 90, Convencer 70, Disfraz 50, Encanto 80, Percepción 80, Supervivencia 50.

## SATORI

Los Satori son conocidos como los Yōkai que pueden mirar en el corazón. Su aspecto es el de humanos normales con las orejas ligeramente puntiagudas que suelen tapárselas con el cabello.
Su convocación requiere de alguna obra de arte o un pergamino, algo que represente cultura o conocimiento y que servirá como foco. Aunque su personalidad varía de individuo en individuo, suelen ser tranquilos y siempre pacíficos.
**Pacto:** Los Satori requerirán una total cortesía para con ellos, amén de libros. pergaminos, todo lo que sirva para adquirir conocimientos (en la época actual, una conexión a Internet será más que suficiente siempre que se consiga enseñarle a manejar un ordenador).

**Invocación: Byakko Maestría 33.** **Tamaño:** Medio
FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 3 MEN: 3 POT: 0 Pozo 2/2
**Poder:** - **PG** 18 **Reg** - **PF** - **DP** 13
**Acción** 3 **Ini** +4 **Agu** 10 (7) **Arm: F** 0 **B** 0 **E** 0
**PR:** **FUE +2** **RES +1** **REF +1** **VOL +5** **MEN +4**

| Arma | Ini | PDA | PDD | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|
| Artes Marciales | +4 | 45+1 | 45+1 | 2L3+1 | Según Arte Marcial |
| Bastón | +7 | 45+1 | 50+1 | 2L3+1 | De+, R, At+, Ma |

***Similitud Humana:*** La forma natural de un Satori es un humano con orejas ligeramente puntiagudas, por lo que no requiere un Henge.
***Recuperación Yōkai:*** Los Satori son inmunes a enfermedades naturales.
***Sentido del Peligro:*** Un Satori puede sentir con su mente el Kí asesino y las intenciones negativas de las criaturas vivas (aunque no puede precisarlas) siempre que esté concentrado, con lo que no puede ser Sorprendido.
***Ishindenshin (Telepatía):*** Un Satori posee la capacidad de comunicarse mentalmente con otros individuos ignorando cualquier tipo de barrera idiomática de caracter mundano. Requiere simple Concentración.
***Jogen (Consejo):*** Un Satori puede concentrarse en un aliado para ofrecerle su ayuda telepática otorgándole +1D a cualquier tirada de una Habilidad que él posea o a cualquier PR de tipo mental. Requiere Trance mientras se realiza la acción.
***Kenshō (Iluminación):*** Siempre que se defienda del ataque de una criatura con mente, el Satori tirará 1D y con un resultado de 5 o menos evitará automáticamente el ataque. Requiere 1 punto de Poder por intento.
***Dōri (Razón):*** El Satori puede leer las motivaciones generales (odio, expectación, nerviosismo...) de una criatura viva con mente, que deberá hacer una PR VOL 10 +1 por cada 11 puntos de Maestría. Requiere 2 puntos de Poder y una Acción Activa.
***Akumu (Pesadilla) (Influencia 150):*** El Satori puede introducir imagenes en la mente de las criaturas con mente, afectándolas con el Estado Alterado *Miedo* si no son capaces de pasar una PR VOL 10+2 por cada 11 puntos de Maestría. La infuencia de este poder es igual a la habilidad de *Fuerza de Voluntad*. Requiere 1PF y 1 Acción Activa.
**Debilidades:** Tanto Mente Antinatural, Origen Tecnolócico o cualquier poder que pueda bloquear un Hechizo tipo Otsugue bloquean las capacidades de un Satori; además, las habilidades de combate de un Satori son siempre la mitad del Conocimiento Byakko de su amo contra estos oponentes.
**Estilo/Maestría:** Equilibrado 40.
**Habilidades**: Atletismo 40, Sigilo 60, Frialdad 60, Fuerza de Voluntad 150, Convencer 80, Disfraz 50, Encanto 80, Percepción 120 , Con. Arte 80, Con. Medicina 100, Con. Historia 100, Supervivencia 80.

## COMPORTAMIENTOS YÔKAI

Los Yōkai siempre harán honor a su Pacto dentro de sus posibilidades. Si su amo incumple el Pacto, podrán declarar que se ha roto, ignorarlo o callarse y tomarse cumplida venganza. Éste es el precio a pagar por poder disfrutar de las múltiples habilidades y poderes de un Yōkai.

Los Yōkai serán interpretados siempre por el Director de Juego o por otro jugador para aplicar dentro del juego la disparidad de caracteres que debería de haber entre dos criaturas inteligentes con sus propias personalidades. Después de todo, un Yōkai no es un esclavo y, aunque deba obedecer los términos de su Pacto, siempre podrá retorcer las órdenes o discutirlas. Un jugador que interprete ambos personajes, sin duda antes o después se vería desgarrado por las posibles encrucijadas a las que le llevarían sus intereses y una interpretación lógica, así que es mejor evitarle esa mala experiencia (y las tentaciones que conlleva).

Los Yōkai pueden ser aventurarse fuera de su nexo. Eso provoca que sus poderes queden limitados (entre Maestría 33 y 99 a discreción del DJ) y procuren pasar inadvertidos. En esos casos, los Yōkai sí que poseen una cantidad de Poder Ki, usualmente la cantidad apropiada a sus Características, necesitando robárselo a los humanos para recuperarlo ya que no poseen Recuperación Natural fuera de su nexo.

Otra opción que tienen es hacer Pactos con los humanos que encuentren, ofreciéndoles sus servicios de manera puntual o engañándoles aprovechándose de que los incautos no saben con quién están negociando. Estos Pactos les permitirán absorber cierta cantidad de energía de esos humanos, pudiendo sobrevivir de esa forma sin muchos problemas.

Hay casos documentados en las tradiciones del Onmyodo, acerca de Yōkai que se enamoraron de un humano y que decidieron compartir su vida con él hasta el día de su muerte. Por ello, puede ocurrir que un Yōkai pueda hacer una vida normal, atendiendo y protegiendo a su familia e incluso teniendo hijos. A esta prole se les llama Hanyō, pero esa ya es otra historia.

# APÉNDICE VI
# PERSONAJES HUMANOS

En el universo de Akuma se puede jugar con una amplia variedad de seres sobrenaturales pero ¿es posible hacerlo con personajes humanos? La respuesta es sí, pero con ciertos matices.

Los humanos normales son poco menos que carne de cañón con Características de 1 y Habilidades que dependerán de sus áreas de experiencia profesional y de su preparación. Por otra parte, existen otra clase de humanos menos "normales". Estamos hablando de esos personajes que suelen ser los protagonistas o importantes secundarios en una historia y que, dada la peligrosa naturaleza de las aventuras en las que se verán inmersos, poseen una serie de talentos excepcionales en sus áreas de experiencia.

## CREANDO PERSONAJES HUMANOS

Un personaje humano comienza con todas las Características en 1. Sin embargo, al tratarse de seres humanos excepcionales, podrás elegir su segmento de edad. Según el segmento elegido, el personaje puede recibir un bono a sus Características según se explica en la *Tabla 46: Segmentos de Habilidad*.

**Edad**: El segmento de edad al que pertenece el personaje.
**Características:** Las bonificaciones a las Características del personaje. Si se indica Mentales tras el bono, implica que solo puede ser aplicado a las Características Mentales (VOL y MEN).
**Especializaciones:** La cantidad de Especializaciones Simples que puede aplicarse al personaje, siempre dentro de sus áreas de experiencia. El DJ decidirá que Habilidades pueden especializarse.
**Límites:** La cantidad máxima que puede alcanzar inicialmente en sus Habilidades. En el caso de haber dos cifras separadas por una barra, la primera aplicará a las Habilidades físicas (FUE, REF y RES) y la segunda a las Habilidades mentales (VOL Y MEN). Los personajes con una edad superior a 60 años deberán pagar a doble coste cualquier mejora en las Habilidades basadas en Características Físicas.
**Experiencia:** La cantidad de puntos de Habilidades extra que poseerá el personaje y que se añadirán a los que le proporciona su Característica de MEN (50 + MENx50).
**Historial:** El máximo de tiradas de Historial que puede hacer el personaje.

**TABLA 46. SEGMENTOS DE EDAD**

| Edad | Características | Espec. | Límites | Exp. | Hist. |
|---|---|---|---|---|---|
| 15-20 | 0 | 2 | 60 | 50 | 1 |
| 21-30 | +1 | 2 | 100 | 100 | 2 |
| 31-50 | +1 y +1 (Mentales) | 3 | 100 | 100 | 3 |
| 51-60 | +2 (Mentales) | 3 | 80/125 | 150 | 3 |
| 61-70 | +3 (Mentales) | 4 | 50/150 | 200 | 4 |
| 71+ | +3 (Mentales) | 4+1* | 25/200 | 200* | 4 |

* +1 y +50 por cada 10 años extra, respectivamente.

Tras repartir las Características pasaremos a las tiradas de Historial en las que también influirá el segmento de edad, estableciendo un límite en las tiradas que pueden efectuarse. Aún así, si todas las tiradas son desafortunadas se repetirán para obtener unas mejores. Los puntos de Ventajas que poseerá el personaje serán los mismos que para cualquier otro, tres. Si se desea que el personaje posea capacidades mágicas (Kidou) deberemos adquirir:

**Adepto (1 punto):** El personaje puede adquirir conocimientos mágicos pero no es un Usuario de Kidou.
**Adepto Verdadero (2 puntos):** El personaje puede adquirir conocimientos mágicos y se le considerará un Usuario de Kidou. El límite de sus conocimientos dependerá de su segmento de edad.

Al llegar al apartado de las Habilidades, los personajes humanos poseen una serie de diferencias con los personajes sobrenaturales aunque poseerán 6 Habilidades con una base de 40 y la misma cantidad de puntos de habilidad que un personaje normal. Sin embargo, añadirán una cantidad de puntos de habilidad extra según su segmento de edad (ver Experiencia en la Tabla 46) que podrán ser repartidos con unos límites que también dependen de su edad.

Así mismo, se aplicarán una cantidad de Especializaciones Simples que variarán según el segmento de edad del personaje. En el futuro, el jugador podrá adquirir nuevas Especializaciones Simples en todas las Habilidades que supere una puntuación de 100, al coste de 50 Puntos de Experiencia.

En cuanto al Estilo y las Tablas de Combate, se elegirán de la misma forma que cualquier otro personaje con una diferencia: el jugador podrá utilizar los puntos de habilidad extra que recibe el personaje para comprar nuevas Tablas de Combate (o de Ocultismo en el caso de que el personaje posea conocimientos mágicos).

Una vez llegados a este punto, el Director de Juego deberá decidir si los personajes van a pertenecer a alguna organización que les habrá proporcionado un entrenamiento extra como ocurre con los personajes sobrenaturales. En ese caso, se les proporcionará el pozo de puntos de habilidad de la misma forma que a ellos.

Por último, los personajes humanos calculan sus totales de Características Secundarias de la misma forma que los personajes usuales, incluyendo los PG. Normalmente, los humanos normales poseen un total de PG mucho menores. Eso no implica que los personajes humanos que estamos creando sean capaces de aguantar tanto castigo como diez humanos normales. Simplemente, estos personajes han sido "tocados por el destino", pudiendo sobrevivir a situaciones potencialmente letales con relativa facilidad.

## REGLAS ESPECIALES PARA HUMANOS

Los personajes humanos son especialmente vulnerables a las Heridas Graves. Un personaje sobrenatural puede recuperarse de muchas heridas al poseer poderes regenerativos o acceso a personajes que pueden curar sus heridas de forma sobrenatural con lo que esta clase de heridas no son tan temibles a largo plazo.

Unos personajes humanos no poseen estas facilidades por lo que una Herida Grave puede resultar en la amputación permanente de un miembro, algo muy serio. Por ello, estos resultados pueden aplicarse de una de las siguientes formas según el tipo de partida que se esté jugando:

**Partidas realistas:** Aplica la amputación. Este tipo de partidas se basan en una ambientación de verdadero terror, con lo que los personajes serán extraordinariamente vulnerables a las heridas y al daño físico.

**Partidas heroicas:** Sustituye las amputaciones por miembros inutilizados que pueden ser operados posteriormente sin dejar más secuelas que una fea cicatriz. En este tipo de partidas, los personajes son tipos duros como el acero, capaces de meterse en situaciones que exterminarían a un grupo de soldados profesionales.

**Término medio:** Permite una PR RES5 tras la Herida Grave para no aplicar la amputación. Este tipo de partidas buscan dar capacidad de supervivencia a los personajes pero sin eliminar el peligro potencial de enfrentarse a cualquier clase de oponentes.

Con estas reglas podréis jugar todo tipo de campañas con personajes humanos o incluso adaptar otras ambientaciones al sistema de Akuma.

Edward entró en la suite preparado para cualquier cosa. El interior estaba totalmente congelado y, en mitad de aquel caos, una criatura parecida a un gran perro demoníaco permanecía congelado en mitad de un salto con sus fauces abiertas, atrapado en el interior de un enorme carámbano. Tras él, en la balconada, una mujer rubia vestida de negro permanecía de espaldas a él, con el cuerpo inconsciente de Crystal agarrado por el cuello. La Esper mostraba diversas heridas, algunas de consideración, pero ninguna de ellas presumiblemente mortal.

*- Apártate de ella – ordenó Edward rompiendo el fantasmal silencio.*

*- Al fin. Bienvenido, mi pequeño – respondió la mujer con su tono de voz dulzón, dejando caer el cuerpo al suelo –. Estaba esperándote. Llevo mucho tiempo esperando con impaciencia que nos volvíeramos a reunir. No tienes idea de todo lo que he tenido que hacer para celebrar esta feliz reunion. Espero que todavía te acuerdes de mí.*

Al darse ella la vuelta, Edward sintió como si un mazo golpease su cabeza. Un flashback tuvo lugar en su mente: Él llegando a una gasolinera. Ningún empleado acudiendo a atender. Él entrando en el 24 horas y encontrarse allí con un espectáculo dantesco. Esa mujer mirando divertida cómo unos tipos deformes se comían las tripas del empleado. Él saliendo a toda prisa, cruzándose en la puerta con un tío siniestro. Coger el coche, arrancar y un susurro en su oído que destruyó su voluntad. De nuevo esa mujer, la más atractiva que jamás hubiera visto. Obedeciendo las órdenes salió de allí a toda velocidad hasta que ella le ordenó detenerse. Entonces ocurrió algo extraño, ella le besó y, al hacerlo, sintió como si algo entrase dentro de él, algo frío, malvado y a la vez hambriento. Lo demás está borroso. El tipo siniestro llegando en una moto, la mujer volando con unas alas de ángel, la risa de ella mientras el tipo le gritaba que resistiera, el zumbido en su cabeza...

*- ¡¡Tú!! - el zumbido en su cabeza aumentaba mientras crecía su ira -. ¡Tú me convertiste en esto! ¡Por tu culpa lo he perdido todo!*

*- Libérame. Déjame salir. - le susurraba su otro yo –. Juntos la haremos pagar. Te proporcionaré el poder que necesitas para lograrlo.*

*- ¿Y qué vas a hacer al respecto? - le preguntó ella desafiante -. Eres mío.*

*- Sé lo que intentas hacer, demonio. Lo sé muy bien. - respondió recuperando el control de sí mismo -. Y no lo vas a conseguir.*

Con un brillo rojo en sus ojos, Edward saltó sobre ella encadenando una serie de ataques con su lanza, tan rápidos que el ojo humano apenas podría seguirlos, pero su oponente distaba mucho de ser humana. Esquivándolos como si se moviera a cámara lenta, su hermosa rival emitió un leve sonido que hizo que el aire se distorsionara entre ellos. Los ojos de Ed se abrieron desorbitados cuando sintió algo romperse en su interior. Su boca se llenó del sabor metálico de la sangre y un hilillo rojo cayó por su barbilla. La mujer se encontraba apoyada descuidadamente junto a la gran estalagmita de hielo en el centro de la estancia. Ignorando el dolor, se lanzó de nuevo al ataque. La lanza se clavó en el hielo al fallar su objetivo y esta vez la onda de impacto vino de atrás, acompañada del mismo sonido que iba in crescendo. Haciendo acopio de fuerza, se echó a un lado y el carámbano, junto a la criatura congelada en su interior, saltó en pedazos. Edward aprovechó la polvareda para usar su energía sobrenatural y curar sus heridas. Su oscuro pasajero seguía susurrándole, ofreciéndole la fuerza que necesitaba para derrotarla. Como respuesta, agitó la cabeza mientras intentaba aclararse las ideas, luchando con todas sus fuerzas con la desesperación que atenazaba su espíritu y que amenazaba con obligarle a aceptar el ofrecimiento de su demonio interior.

*- Ambos sabemos que vas a venir conmigo -. la voz de la mujer, pegajosa como la miel, parecía llegar de todas partes.*

*- ¡Nunca, zorra del infierno! ¡Antes tendrás que matarme! - la amenaza sonaba hueca y Ed lo sabía.*

*- Ten por seguro que lo haré. Y después mataré a tu mujer y al mocoso, no en ese orden. La haré mirar y me tomaré mi tiempo. Eso te lo aseguro.*

*- Mientes. No sabes nada de ellos - la ira y el odio estaban empezando a ser incontrolables -. Están protegidos y lejos de tu alcance.*

*- Sus nombres son Amy y el pequeño Eddie, Edward. Y a no ser que lo impidas, esta noche les haré una visita.*

Un grito inhumano salió de la garganta de Ed mientras en su cabeza el demonio reía triunfante. El cuerpo de Edward empezó a cambiar. Sus rasgos se afilaron, su piel se tornó blanca, su pelo se volvió del color de la sangre y su cuerpo se ensanchó ligeramente al expandirse sus músculos y aumentar su estatura unos diez centímetros. Alrededor de su mano derecha, un fulgor azulado tomó forma, transformándose en una brillante lanza de plata. Su transformación se completó, dándole un aspecto terrible y demoníaco.

*- Eso está mucho mejor, mi pequeño. Ahora... - Angélica se dio cuenta de que algo no iba bien.*

*Su "hijo" estaba a su lado, la lanza plateada atravesando su cuerpo. No le había visto moverse. Eso no era posible, no en un Akuma tan joven e inexperto.*

*- Voy a... matarte y... después... yo moriré... con él - la voz, discordante y a la vez hermosa no parecía la de Edward.*
*- ¡No! - gritó la diablesa intentando alejarse de él. Tenía que alimentar aún más su furia, hacerle perder el control. Usando todo su poder lanzó una onda de sonido contra el techo que se derrumbó sobre ellos.*

Ambos se separaron. Instintivamente, Ed se dirigió al balcón. La voz de Mike se escuchaba lejana, por el comunicador, preguntándole si estaba bien y pidiéndole que aguantase, pero esta vez no bastaría. Ya no podía sujetar más a su oscuro pasajero tras el festín de odio, ira y desesperación que se había dado a su costa. Las piernas le fallaron y cayó de rodillas. Angélica sonrió.

*- Esto es el final, mi pequeño muchacho - le dijo en tono conciliador.*

Ed bajó la vista. Mientras todo se volvía borroso, vio el cuerpo de Crystal en el suelo. Una cálida sensación se apoderó de él. Aferrándose a ella, se concentró y dejó que la ira y el odio fluyeran bajo su control, aceptando su parte oscura. Su cuerpo se estremeció y comenzó a volver a la normalidad, pero la lanza seguía firmemente aferrada en sus manos.

*- Lo es - contestó en tono fúnebre.*
*- ¡Imposible! - gritó Angélica lanzando una vez más su poder con efectos devastadores.*

Ed se dispuso a bloquear el sonido demoníaco, pero el impacto no llegó a producirse. Se había quedado corto. O no. Tras él, la balconada empezó a derrumbarse arrastrando el cuerpo inconsciente de Crystal al vacío, a una muerte segura.

*- ¡Elige! ¡Yo o ella! - gritó la diablesa mientras comenzaba a elevarse merced a las alas negras de ángel que acababan de surgir de su espalda.*

Pero las palabras se perdieron en el aire. Edward ya no estaba ahí. Se había arrojado al vacío sin pensarlo, antes de darse cuenta de que no tenía forma alguna de detener la caída. Pero esta vez no tenía miedo. Abrazándose a ella olió su cabello y cerró los ojos, visualizando una imagen que acababa de acudir a su mente. Escuchó cómo se rasgaba la gabardina a su espalda y dos enormes alas emplumadas hicieron su aparición. Agitándolas con energía se impulsó hacia arriba mientras veía a Angélica perderse en la lejanía. Arriba, Mitsu y Michael le miraban boquiabiertos. Por una vez, el multiforme bocazas se había quedado sin palabras.

Pero todo aquello no le importaba lo más mínimo. Crystal abrió los ojos y mirándole, sonrió tímidamente. Edward la miró con ternura y acarició su cabello suavemente.

*- No, no es el final - pensó Edward - Es solo el principio.*

*Ilustrado por © Enfer de Hell*



APÉNDICE VII

# ÍNDICE / GLOSARIO


Acción, Total de 87
Acciones 87
Acciones de Combate 92
***Acciones, Tipos de***
Acciones Activas 87
Acciones Pasivas 87
Acciones Reactivas 88
Acciones Complejas 88
Ácido 109
Aguante 105, 106
Alcance, armas 102
Alcance, poderes 102
Alma 175
Alma, Pérdida 175
Alma, Trastornos 176
Área, Ataques en 104
Armadura Artificial 141
Armaduras 105,141
Armas Cuerpo a Cuerpo 138, 139
Armas a Distancia 139, 140, 141
Arquetipos 13
Asfixia 109
Ataque, Efecto del 99
Ataques, Construcción 98, 99
Ataques Múltiples 99
Bakemono, Arquetipo 14
Bendiciones Shikigami 181
Cadencia 102
Caídas 109
Capacidad de Carga 88
Características 11, 12
Características, Incremento 184
Características Secundarias 87
Cobertura 102, 103
Conocimientos, Habilidades 37
Combate a Distancia 101
***Combate dist., Man. Especiales***
Combate con Dos Armas 104
Preparar Disparo 104
Combate, Estilos de 37, 93
***Combate c/c, Man. Especiales***
Apartar 100
Ataques Apuntados 101
Ataque Total 101
Carga Ofensiva 101
Combate a la Defensiva 101
Combate a la Ofensiva 101
Combate con Dos Armas 101
Inconsciencia 101
Retirada 101
Combate, Resultados Espec. 99,100
Combate, Tablas de 37
Creación de Personaje, resumen 9
Cuerpo a Cuerpo, Modificadores 100
***Curación***
Curación Natural 108
Regeneración 109
Primeros Auxilios 108
Medicina 108
Curación, Bono a 38
***Daño***
Total de Daño 106
Agravado 106
Balístico 106
Elemental 106
Físico 106
Maldito 107,108
Sacrificio 108
Sobrenatural 107
Heridas Graves 107
Daño Agravado 107
Debilidades 25
Debilidades (Bakemono) 14
Debilidades (Gaki) 15
Debilidades (Mahou-Tsukai) 16
Debilidades (Oni) 17
Debilidades (Tenshi) 18
Debilidades (Yoma) 19
Debilidades (Onmyoji) 20
Declaración de Intenciones 91
Defensa a Distancia 102
Defensa, Efecto de 99
Defensas Múltiples 99
Desarrollo Esper 183, 184
Despertar el Zenryoku 183
Eco 151, 152
Electrocución 110
Élite 306, 307
Enfermedades 110
Entrenamiento, Creación 81
***Entrenamientos***
Acción 133
Cazador 133
Certero 133
Destreza 133
Potencia Física 133
Potencia Sobrenatural 133
Coste Reducido 133
Reducción de Coste 133
Convocación Defensiva 133
Convocación Duradera 134
Convocación Ofensiva 134
Convocación Resistente 134
Defensa 134
Endurecimiento 134
Especialista Elemental 134
Experimentado 134
Fluir 134
Genio Intuitivo 134
Infatigable 134
Límite 135
Llevar Armadura 135
Maestro 135
Mejora Defensiva 135
Ofensiva 135
Poder Arcano 135
Potencia Arcana 135
Puntería 135
Recuperación 135
Recuperación de Poder 135
Reducción Arcana 135,136
Reducción Defensiva 136
Reducción Ofensiva 136
Resistencia Arcana 136
Sacrificio Espiritual 136
Velocidad 136
Vínculo 136
***Equipo***
Municiones Especiales 142
Accesorios de Combate 142
Explosivos 142, 143
Personalizar 143
Trampas 143
Vigilancia e Infiltración 143, 144
***Estados Alterados***
Alucinaciones 112
Aturdimiento 112
Ceguera/ Sordera 112
Congelación 112
Debilidad 112
Desesperación 112
Disipación 112
Disipación Mayor 112
Dolor 112
Envenenamiento 113
Euforia 113
Fatiga 113
Hemorragia 113
Incineración 113
Inciner. (Fuego Infernal) 113
Ira 113
Miedo 113
Plaga 113
Shock 113
Estructuras 111
Evoluciones Akuma 180
Experiencia, Costes 178
Experiencia, Ganancias 178
Familias, Ronin 23, 24
Fatiga, Puntos de 88
Fatiga, Uso en Combate 104, 105
Forzando el Sello 176
Fuego 110
Fuentes de Poder 24, 25
Gaki, Arquetipo 15
***Habilidades***
puntos 33, 34
listado 34
FUE 34, 35
REF 35
RES 35, 36
MEN 36, 37
VOL 36
Heridas, Niveles de 105
Heridas, Puntos de Golpe 105
Historial 27, 28, 29, 30
Idiomas 37
Influencia 38
Iniciativa 91
Kami Guardián 151
Kami, Oscuro 317
Kekkai 155
Kidou, Alcance 102, 157
Kidou, Cooperación 158
Kidou, Coste 157
Kidou, Duración 156
Kidou, Focos 157
Kidou, Hechizos Iniciales 152
Kidou, Invocación 158
Kidou, Límite 157
Kidou, Maestría de Hechizo 156
Kidou, Objetivos 158
Kidou, Objetos Mágicos 173, 333
Kidou, Potencia de Hechizo 155
Kidou, Requisitos 150
Kidou, Sectas Akuma 150
Kidou, Tipos 156
Kidou, Usuario de 150
Legados Rikaijutsu 181, 182
Liderazgo 104
Limitaciones Universales 89
Maestría, Ventajas de 94
Madou 317- 330
Madou, Requisitos 317
Mahou-Tsukai, Arquetipo 16
Modificadores a Distancia 103
***Movimiento***
Paso 88
Carrera 88
Sprint 88
Conversión de Movimiento 88
Movimiento Combate a Distancia 103
Movimiento en Combate 92
Muerte 109
Necesidades Físicas 89
Objetivo, Cambio de 103
Oni, Arquetipo 17
***Onmyodo***
Shikigami 70
Poderes Ki 71
Beneficios del Vínculo 71
Defectos del Sello 70
Transformación Espiritual 71, 72
Ofuda Iniciales 72
Onmyoji, Arquetipo 22
***Parámetros de Combo Básicos***
Apuntar 95
Combo 95
Desarmar 95
Descarga 95
Desmembrar 95
Desperado 96
Dinámico 96
Fuerte 96
Presa 96
Sobrecarga 96
***Parámetros de Combo Adquiridos***
Apertura 96
Aturdimiento 97
Carga 97
Circular 97
Derribo 97
Dolor 97
Empujón 97
Hemorragia 97
Kata 97
Manejable 97
Oposición 97
Pesado 97
Preciso 98
Rápido 98
***Parámetros de Combo Activables***
Acción 98
Ataque Múltiple 98
Brutal 98
Crítico 98
Defensivo 98
Ofensivo 98
Parámetros de Poder 83
PDA/PDD 94
Poderes, Activación de 92
***Poderes Akuma***
Básicos 38
Poderes Iniciales 39
Sello 39
***Poderes Esper***
Básicos 56
Poderes Iniciales 56
Poderes Innatos (Bakemono) 14
Poderes Innatos (Gaki) 15
Poderes Innatos (Mahou-Tsukai) 16
Poderes Innatos (Oni) 17
Poderes Innatos (Tenshi) 18
Poderes Innatos (Yoma) 19
Poderes Innatos (Onmyoji) 20
Poderes Innatos (Psicomentat) 21
Poderes Innatos (Tecnomentat) 22
Potencia Absorbida 180
Potencia, Coste de Sello 180
Pozo de Dados 93
Privaciones 89
Proyectiles, Contraataque 102
Pruebas de Resistencia 86
Psicomentat, Esper, Arquetipo 20
Puntos de Estructura (PE) 111
Puntos de Golpe 89
Puntos de Golpe, Base 89
Recarga 102
Ronin, Arquetipo 23
Salto 89
Secuencia de Combate 91
Sectas Akuma 173
***Shinjutsu***
Zenryoku 77
Poderes Ki 78, 78
Rikaijutsu, Capacidades 78, 79
Rikaijutsu, Coste 79
Rikaijutsu, Límite 79, 80
Técnicas, Creación 80
Técnicas, Defectos 80
Técnicas Iniciales 80
***Tablas de Combate***
Aikido 115
Artes Marciales Mixtas 116
Ba Ji Quan 116
Boxeo 116
Capoeira 116
Estilos de Comando 116
Karate 116,117
Judo 117
Savate 117
Tai chi 117
Combate Akuma 117, 118
Exceliat 118

Onmyodo 118
Entrenamiento Marcial 118
Armas Enormes 118, 119
Bastones 119
Contundentes 119
Cuchillos y Dagas 119, 120
Esgrima 120
Espadas 120
Espadones 120
Battojutsu 120, 121
Niten Ichi Ryu 121
Kenjutsu 2 Manos 121
Guadañas 121, 122
Hachas 122
Lanzas 122
Látigos y Cadenas 122
A Dos Manos 123
Combate Acrobático 123
Dos Armas 123
Arcos y Ballestas 123
Armas Arrojadizas 124
Armas de Fuego (Dos Pistolas) 124
Armas de Fuego (Precisión) 124
Armas Pesadas 124
Arma Sobrenatural 124, 125
Arma Sobr. (Kidou/Madou) 125
Acciones de Disparo 125
Defensa 125, 126
Entrenamiento Defensivo 126
Entrenamiento Espiritual 126
Entrenamiento Físico 126
Entrenamiento Ofensivo 126,127
Entrenamiento Sobrenatural 127
Equipamiento 127
Ataque Avanzado 127
Ataque Final 127
Defensa Avanzada 127,128
Defensa Final 128
Maniobras de Ataque Avanzado 128
Maniobras de Defensa Avanzada 128
Maestría Marcial 128,129
Maniobras de Ataque Final 129
Maniobras de Defensa Final 129
Estilo Shinsengumi 130
Estilo Aimura 130
Estilo Higoi 130
Estilo Izakuchi 130, 131
Estilo Kigakatsu 131
Estilo Kitsunebi 131
Estilo Kuromamushi 131, 132
Estilo Ogami 132
Estilo Shiroboshi 132
Estilo Yamashiro 132
Estilo Yokohana 132,133

***Tablas de Ocultismo***
Cazador de lo Sobrenatural 152
Convocación Demoníaca 152, 153
Control de Convocación 153
Defensa Arcana 153, 154
Entrenamiento Arcano 154
Iluminación Arcana 154
Perfección Arcana 154
Especialización Arcana 154
Versatilidad Arcana 155

Tecnología Cristalina 286, 287
Tecnomentat, Esper, Arquetipo 21
Tenshi, Arquetipo 18
Tiradas de Dado 85
Tiradas, Duelos Características 86
Tiradas, Efecto de 85
Tiradas, Efectos Mínimos 85
Tiradas Enfrentadas 86
Tiradas, Modificadores 87
Tiradas, Resultados especiales 86

***Unidades de Tiempo***
Asaltos 87
Escenas 87
Fundido en Negro 87

Vehículos 144, 145, 146, 147
Venenos 110,111
Ventaja de Primer Golpe 92
Ventajas 31, 32, 33
Yoma, Arquetipo 19

**Facciones**

***Cazadores***
Tácticas 253
Recursos 253

***Departamento 13***
El Incidente Tunguska 235
En la Actualidad 236
La Revolución Rusa 235, 236
Recursos 236, 237

***La Agencia***
Departamentos 206, 207
Jerga 208 - 210
Líderes 212
Operatividad 207, 208
Organización 206
Protocolos 208
Recursos 211
Subestaciones 212

***Las Seis Legiones***
Historia 240
Legiones 241
Organización 241
Recursos 241, 242

***Los Cinco Templos***
Abe no Seimei 218
Ancestros 217
La Orden Onmyoji 217, 218
La Sociedad Onmyoji 220
Los Cinco Templos 219, 220
Malos Tiempos 219
Organización 220, 221
Recursos 221

***Isla Kuanpur***
Historia 256

***Jigoku***
El Credo de Jigoku 247
El nacimiento de Jigoku 244
Jigoku en la Actualidad 247
La Ambición de Nobunaga 245
La Derrota de Jigoku 245
La Sociedad de Jigoku 247
Los Ikkitousen 249
Los Traidores 249
Organización 247 - 249

***Kajiya***
Creaciones Kajiya 251
Las Cinco Familias 250, 251
Organización 250

***Koroshi***
Organización 242
Recursos 243

***Mirai Gakuen***
Antecedentes 252
Organización 252
Profesorado 252, 253
Recursos 253

***Ordo Exorcista***
Historia 221, 222
Recursos 222

***Organizaciones Terroristas***
El Sindicato 255
Frente de Liberación del Planeta 254
Las Cábalas Ocultistas 255, 256
M.E.R.C. 255
Skynet 254
Tormenta Brillante 254
Ultimátum 254, 255

***Ouróboros***
La Alquimia 243
Recursos 243

***Oversight***
El Incidente Roswell 223, 224
En la Actualidad 224
La Nueva Agencia 223
Recursos 224

***Sephirot***
El Peregrinaje 224, 225
Recursos 225

***Shinsengumi***
El Auge y la Caída 237
En la Actualidad 237, 238
Escuadrones 238
Estructura 238
Nacimiento 237
Organización 239
Recursos 239

***Thule Gesellschaft***
El Ascenso de Hitler 226
Los Inicios de la Sociedad 226
Los Horrores del Tercer Reich 226
Organización 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235
Recursos 227,228
Renacimiento 227
Thule en la Actualidad 227

***Utopía***
Capital, Utopía 215, 216
Organización 214, 215

***Yōkai***
Organización 243

**Antagonistas**

Rasgos de Criaturas 316
Terminología 257
**Akuma,** Fisiología 257

***Akuma, Entidades Clase 1***
Contratista 258, 259
Infectados 258
Guardia 258
Matón 258
Sirviente 258
Hengeyokai 259

***Akuma, Entidades Clase 2***
Actor 260
Desenterrados 260
Dopplegänger 260
Espantapájaros 260
Habitante del Espejo 260
Hombre Lobo 261
Incubo/Súcubo 261
Necrosombra 261
Perro Negro 261
Vampiro 262

***Akuma, Entidades Clase 3***
Akuma Auténtico 262

***Akuma, Entidades Clase 4***
Benefactor 262, 263
Freak 263, 264
Recaudador 264

***Akuma, Entidades Clase 5***
Yasha 264, 265

***Akuma, Entidades Clase 6***
Asura 265

***Akuma, Mazoku***
Mazoku 265
Morpheus 270, 271
Iblis 272,273
Moloch 274, 275
Izanami 276, 277
Nergal 278, 279
Belphegor 280, 281

***Ayakashi, fantasmas***
Yorei 282
Ayakashi 282, 283
Obaké 283
Shinigami 283

***Agencia***
Operativos 286, 309, 310

***Cazadores***
Cazadores 305, 306

***Criaturas***
Características 314
CapacidadesEspeciales314,315
Debilidades 315
Kumo-Onna 315,316
Origen 313
Poderes 315
Recompensas 315
Tamaño 313, 314
Tipo de Amenaza 313
Rasgos de Criaturas 316

***Criaturas Convocadas***
Cabeza de Orochi 311
Campeón 311
Dios Demonio de Fuego 311
Dragón de Agua 311
Dullahan 312
Fénix 311
Guerreros Sagrados 311
Kitsune 312
Komainu 312
Lobo de Obsidiana 312
Nogitsune 312

***Departamento 13***
Bogatir 299, 300
Defectos del Proceso 299

***Esbirros***
Animales 308
Esbirros Mundanos 307, 308
Amenazas Sobrenaturales 308, 309
Cultistas 310

***Esper***
Intelmentat 287
Psicomentat 287
Tecnomentat 287

***Jigoku***
Clan Hebi 302
Clan Inuyasha 302
Clan Mangetsu 302, 303
Clan Soshi 302, 303
Clan Uwazuru 302, 303
Clanes, Tablas de Estilos 302,303
Clanes, Legados Familiares 303,304
Dorei 301
Kagemusha 301
Kannushi 301
Kuro-Miko 301
Heimin 301
Ikkitousen 301, 302
Ikkitousen, Chojo 304
Ikkitousen, Gunjin 304
Ikkitousen, Joshi 304
Ikkitousen, Mikage 304
Ikkitousen, Taicho 304
Ikkitousen, Tengu 304
Ikkitousen, Tokkahei 304
Majutsu-jisai 301
Yoshi 301

***Koroshi***
Armas y Venenos 305, 310
Keiri 305
Koroshiya 305, 310

***Los Cinco Templos***
Deshi 287, 309
Kannushi 287
Mamoru 288
Miko 287
Kekkaishi 287, 288

***Mirai Gakuen***
Alumnos 304

***Ordo Exorcista***
Aspersio 288, 289
Conocimiento Sanctus 288
Cruces Negras 309
Cruces Rojas 309
Cruzados Rojos 309
Dies Irae 309
Exorcistas 289
Miraculum 288
Sanctus 289, 290, 291

***Oversight***
Spooks 299
Stars 298
Stripes 298

***Sephirot***
Arcángeles Dorados 292
Custodios 292

***Shinsengumi***
Escuadrón Akai 300
Escuadrón Aiiro 300
Escuadrón Kokushoku 300
Escuadrón Midori 300
Escuadrón Seishoku 300

***Thule Gesellschaft***
Aryan 295, 296
Blitztruppen 293, 310
Bumblebee VP-08 297
División Mimir, equipo 294
Doberman DB-01 298
Drogas y Fármacos 296
Geisttruppen 293
Kampfrüstung VIII Balmung 294
Meister 295
Oficiales 293
Projekt Nue 296
Schattenmittel 293
Shikome Z-05 297
Silberschadelkorps 292
SS Leibstandarte Nibelungen 292
Sturmabteilung 292,310
Tecnovirus Hampelmann 296
Wehrmacht 293, 310
Übermenschenkorps 294
Übersoldaten 295
Virus Lázaro 296

## LISTADO DE PODERES

**Poderes Akuma**

***BAKEMONO***

Adaptación 39, 40
Agilidad Akuma (m) 40
Alineación Elemental (m) 40
Arma natural 41,42
Aumentar tamaño (m) 43
Carnicería 43
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Coordinación Absoluta 44
Empatía Animal (m) 45
Fuerza Akuma (m) 46
Homúnculo (m) 47
Imitación 47
Infección Material (m) 47
Inmunidad Química 48
Invisibilidad 48
Jikkenkai 48
Jinete del Infierno (m) 48
Mente Akuma 49
Miembro Extra 49
Movimiento Instantáneo (m) 49
Multiforme 50
Ocultación del Eco (m) 50
Perfección Física 50
Phobos (m) 51
Radar 51
Regeneración Akuma (m) 51
Resistencia Akuma (m) 51, 52
Transposición (m) 54
Veneno de Almas 54
Vuelo (m) 55
Zenshinzenrei Jikkenkai 55

***GAKI***

Adaptación Animal 40
Agilidad Akuma (m) 40
Alineación Elemental (m) 40
Arma Natural 41,42
Armadura Natural (m) 42
Armas del Predador 42
Avidez 43
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Drenar Esencia Vital (m) 44
Empatía Animal 45
Fuerza Akuma (m) 46
Homúnculo (m) 47
Inamovible 47
Infección Material (m) 47
Jikkenkai 48
Jinete del Infierno (m) 48
Mente Akuma (m) 49
Multiforme (m) 50
Ocultación del Eco (m) 50
Resistencia Akuma 51
Regeneración Absoluta 51
Regeneración Akuma (m) 51
Rigor Mortis 52
Sangre Ácida 52
Secreción de Ácido 53
Sentidos Akuma 53
Tercer Ojo (m) 54
Transposición (m) 54
Veneno de Almas 54
Voluntad Akuma (m) 55
Zenshinzenrei Jikkenkai 55

***MAHOU-TSUKAI***

Agilidad Akuma (m) 40
Alineación Elemental (m) 40
Animación Necromántica (m) 41
Ataque de Energía 42
Bolsa de Almas 43
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Controlar lo Inerte 44
Desplazamiento Espacial 44
Drenar Esencia Vital (m) 44
Empatía 44,45
Ghouls 46, 47
Homúnculo (m) 47
Infección Material (m) 47
Jikkenkai (m) 48
Jinete del Infierno (m) 48
Llamas del Espíritu 48
Mente Akuma 49
Mente Sobre Materia 49
Movimiento Instantáneo 49
Necroscopia 50
Ocultación del Eco (m) 50
Regeneración Akuma (m) 51
Resistencia Akuma (m) 51, 52
Retorcer la Realidad 52
Señor de los Muertos 53
Transposición (m) 54
Voluntad Akuma 54, 55
Vuelo (m) 55
Zenshinzenrei Jikkenkai (m) 55

***ONI***

Agilidad Akuma (m) 40
Alineación Elemental (m) 40
Arma Akuma 41
Arma de Fuego Infernal 41
Arma Natural 41,42
Armadura Natural 42
Aumentar Tamaño 42
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Drenar Esencia Vital (m) 44
Estallido de Furia 46
Fuerza Akuma 46
Homúnculo (m) 47
Infección Material (m) 47
Intuición del Guerrero 48
Jikkenkai 48
Jinete del Infierno (m) 48
Llamas del Espíritu (m) 48
Mente Akuma (m) 49
Movimiento Instantáneo (m) 49
Ocultación del Eco (m) 50
Onda de Choque 50
Regeneración Akuma (m) 51
Represalia Demoníaca 51
Resistencia Akuma (m) 51, 52
Rugido de Batalla 52
Sentidos Akuma 53
Transposición (m) 54
Veneno de Almas (m) 54
Voluntad Akuma 54, 55
Vuelo (m) 55
Zenshinzenrei Jikkenkai 55

***TENSHI***

Agilidad Akuma 40
Alas de Luz y Oscuridad 40
Alineación Elemental (m) 40
Alterar Percepciones 40, 41
Arma Akuma (m) 41
Arma Natural 41,42
Ataque de Energía (m) 42
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Control del Cielo 43,44
Drenar Esencia Vital 44
Empatía (m) 44,45
Fuerza Akuma (m) 46
Homúnculo (m) 47
Infección Material (m) 47
Invisibilidad 48
Jikkenkai 48
Jinete del Infierno (m) 48
Manipulación Sanguínea/Sombría 49
Mente Akuma 49
Ocultación del Eco (m) 50
Phobos 51
Reacción Acelerada 51
Regeneración Akuma 51
Resistencia Akuma (m) 51, 55
Resonancia 52
Sentidos Akuma 53
Susurro de Muerte 53, 54
Transposición (m) 54
Viva Voce 54
Voz Angelical 55
Vuelo 55
Zenshinzenrei Jikkenkai 55

***YOMA***

Adaptación Animal 40
Agilidad Akuma 40
Alineación Elemental (m) 40
Animación Necromántica 41
Arma Natural 41,42
Comunicación (m) 43
Comunión (m) 43
Detonación Sangrienta 44
Empatía 44, 45
Empatía Animal (m) 45
Esclavos de Sangre 45, 46
Forma Inmaterial 46
Fuerza Akuma (m) 46
Infección Material (m) 47
Jikkenkai 48
Jinete del Infierno (m) 48
Manipulación Sanguínea/Sombría 49
Mente Akuma (m) 49
Movimiento Instantáneo (m) 49
Multiforme (m) 50
Ocultación del Eco (m) 50
Regeneración Akuma (m) 51
Resistencia Akuma (m) 51, 52
Sentidos Akuma 53
Sombra Viviente 53
Tajo de Aire 54
Tercer Ojo 54
Transposición (m) 54
Voluntad Akuma (m) 54, 55
Vuelo (m) 55
Zenshinzenrei Jikkenkai 55

* El signo (m) indica que se trata de un poder menor.

**Poderes Esper**

***PSICOMENTAT***

Anónimo 57
Amplificador Bioenergético 57
Armamento 57
Balazo Kinético 57
Bioelectrokinesis 58
Campo Cinético 59
Confusión 60
Control Energético 60, 61
Control Hormonal 61
Control Material 61
Control Sensorial 62
Criokinesis 62
Deflexión 62
Disipación Sobrenatural 62
Encajar 63
Estallido Celular 63
Extensión de Reflejos 63
Fase 63
Filamentos Vectoriales 63
Gafe 64
Guía Mental 64
Intuición 64
Levitar 64
Matriz Cristalina 64, 65
Percibir Debilidad 66
Pirokinesis 66
Precisión 66
Presencia 66
Puntería 66
Regeneración 67
Sentido del Peligro 68
Sincronización 68
Telepatía 69
Transporte Espacial Instantáneo 69

***TECNOMENTAT***

Absorción Cinética 57
Acceso 57
Amplificador Bioenergético 57
Bloqueo Mecánico 58
Bomba Temporal 58
Bots 58,59
Cacharro 59,60
Cañón E.G.O. 60
Cuchilla de Plasma 62
Detonación 62
Disipación Sobrenatural 62
Distorsión Temporal 62,63
Electrokinesis 63
Explosión Sónica 63
Filamentos Vectoriales 63
Fortalecer Estructuras 64
Interferencia 64
Matriz Cristalina 64,65
Mimetismo 65
Nanocirujanos 65
Onda Cuántica 65
Orbitación Magnética 65
Pantalla Cuántica 66
Puntería 66
Ralentización Gravitacional 67
Reconstrucción 67
Repulsión Gravitatoria 67
Separación 68
Singularidad 68
Sleipnir 68
Tecnoarmadura E.G.O. 68,69
Tecnoarmamento E.G.O. 69
Transporte Espacial Instantáneo 69

**Ofuda (Onmyodo)**

***BYAKKO (Metal)***

Abanico 73
Alma (m) 73
Byakko no Hoshi 73
Cielo 73
Contención (A) 73
Desenvaine 73
Drenaje (m) 73
Elemento Guardián 73
Elemento Protector (m) 73, 74
Escudo 74
Estancamiento (A) 74
Exorcismo (A) 74
Forma (m) 74
Intuición (A) 75
Kekkai (m) 75
Lanza 75
Mano (A) 75
Máscara (m) 75
Mensajero 75
Paralización (A) 76
Piel (m) 76
Protección Física (m) 76
Protección Sobrenatural (m) 76
Puerta del Demonio (m) 76
Restricción 77
Seiryu no Hoshi (A) 77

***GENBU (Tierra)***
Abanico (A) 73
Alma (m) 73
Byakko no Hoshi (A) 73
Cielo (A) 73
Desenvaine (A) 73
Drenaje (m) 73
Elemento Guardián 73
Elemento Protector 73, 74
Escudo 74
Forma (m) 74
Fortuna (m) 74
Genbu no Hoshi 74
Kekkai (m) 75
Lanza (A) 75
Máscara 75
Mensajero (A) 75
Multiplicación (m) 75
Ojo del Olvido (m) 76
Piel 76
Protección Física 76
Protección Sobrenatural 76
Puerta del Demonio 76
Razón (m) 76
Restablecimiento (m) 76, 77
Restricción (A) 77
Verdad (m) 77

***INARI (Madera)***
Abanico (m) 73
Alma (A) 73
Cielo (m) 73
Contención 73
Desenvaine (m) 73
Drenaje (A) 73
Elemento Guardián 73
Elemento Protector 73, 74
Escudo 74
Estancamiento (m) 74
Exorcismo (m) 74
Forma (A) 74
Fortuna 74
Inari no Hoshi 74, 75
Intuición (m) 75
Kekkai (A) 75
Lanza (m) 75
Mano (m) 75
Mensajero (m) 75
Multiplicación 75, 76
Ojo del Olvido 76
Paralización (m) 76
Razón 76
Restablecimiento 76, 77
Restricción (m) 77
Suzaku no Hoshi (A) 77
Verdad 77

***SEIRYU (Agua)***
Abanico (m) 73
Cielo (m) 73
Contención (m) 73
Desenvaine (m) 73
Elemento Guardián 73
Elemento Protector (m) 73, 74
Escudo 74
Estancamiento 74
Exorcismo 74
Fortuna (A) 74
Inari no Hoshi (A) 74, 75
Intuición 75
Lanza (m) 75
Mano 75
Máscara (m) 75
Mensajero (m) 75
Multiplicación (A) 75, 76
Ojo del Olvido (A) 76
Paralización 76
Piel (m) 76
Protección Física (m) 76
Protección Sobrenatural (m) 76
Puerta del Demonio (m) 76
Razón (A) 76
Restablecimiento (A) 76, 77
Restricción (m) 77
Seiryu no Hoshi 77
Verdad (A) 77

***SUZAKU (Fuego)***
Alma 73
Contención (m) 73
Drenaje 73
Elemento Guardián 73
Elemento Protector (A) 73, 74
Escudo 74
Estancamiento (m) 74
Exorcismo (m) 74
Forma 74
Fortuna (m) 74
Genbu no Hoshi (A) 74
Intuición (m) 75
Kekkai 75
Mano (m) 75
Máscara (A) 75
Multiplicación (m) 75, 76
Ojo del Olvido (m) 76
Paralización (m) 76
Piel (A) 76
Protección Física (A) 76
Protección Sobrenatural (A) 76
Puerta del Demonio (A) 76
Razón (m) 76
Restablecimiento (m) 77
Suzaku no Hoshi 77
Verdad (m) 77

* (A) Afín (m) Menor

**Poderes Criaturas**
***PODERES AKUMA (Auténticos)***
Aura de Desesperación 266
Avatar 266
Contrato 266
Control Elemental 266
Esclavizar 267
Escultor de Abominaciones 267
Forma Astral 267
Forma Dual 267
Forma Final 267
Infección 267, 268
Infección Mayor 268
Invocación 268
Organismo Akuma 268
Plaga 268
Poder Efímero 268
Replicación 268
Reproducción 268
Siervo de la Oscuridad 268
Toque Venenoso 268, 269

***PODERES ASURA***
Aura de Discordia 272
Aura de Liderazgo 278
Avatar de Belphegor 280
Avatar de Iblis 272
Avatar de Izanami 276
Avatar de Moloch 274
Avatar de Morpheus 270
Avatar de Nergal 278
Brumas de Morpheus 270
Contrato Verdadero 272
Corona de Llamas 274
Cristal Oscuro 280
Deflagración de Moloch 274
Delegar 269
Deseo Satisfecho 272
Devorador de Almas 276
Devorar 269
Escudo de Irrealidad 270
Espíritu de Furia 274
General Invicto 278
Ilusión Onírica 270
Jardín Marchito 276
Jauría del Infierno Ardiente 274
Joya Segadora 278
La Mano que Domina el Mundo 278
La Puerta de Yomi 276
Lobo Solitario 278
Majestad del Inframundo 276
Manto de Engaño 270
Moradores de Penumbra 280
Mundo Onírico 270
Muralla Inexpugnable 278
Noche de Eterna Perdición 280
Oscuridad Viviente 280
Pesadilla Viviente 270
Poder Excepcional 269
Pórtico 269
Procreación 269
Realidad Onírica 270
Regente de la No Existencia 280
Regente de los 8 Infiernos 276
Represalia Incandescente 274
Salvaguarda 269
Serpiente del Paraíso 272
Shogun del Otro Mundo 276
Soldado de la Oscuridad 269
Tentación Pecaminosa 272
Violencia Irracional 274
Zona de Vacío 280

***PODERES AYAKASHI***
Anatema 284
Banshee 284
Beso 284
Cadenas 284
Espíritu Elemental 284
Hambre 284,285
Interferencia 285
Manifestación 285
Materialización 285
Niebla 285
Poltergeist 285
Posesión 285
Refugio 285, 286
Velo 286

## LISTADO DE HECHIZOS

**Listado Alfabético**
Acompañar al Espíritu del Arma 168
Adveniat Regnum Tuum 291
Agravar 325
Agua Oculta 162
Agua Purificadora 162
Agujas de Hielo 162
Alas de Fuego 320
Alas de Viento Magnético 167
Alimentar 328
Aliento Afilado 318
Aliento de Orochi 319
Aliento de Fuego 321, 322
Aliento de Vapor 320
Alimentar a Karura 320
Amen 291
Amuleto Elemental 160
Apresamiento 170
Amplificar Sufrimiento 320
Aqua Benedicta 289
Armadura de Almas 322
Armadura de Metal 166
Armadura de Poder Oscuro 328
Armadura Elemental 160
Armadura Elemental Menor 159
Armadura Elemental Verdadera 160
Arma Elemental 159
Arma Entrópica 326
Arco Espiritual 172
Ascensión de Almas 172
Atadura de Almas 328
Atadura Espiritual 166
Aullido 325
Ausencia 325
Auxilium 289
Avatar Incandescente 321
Avernum Hostis 290
Barrena 328
Barrera de Agua 163
Barrera de Esquirlas 168
Barrera de Fuego 166
Barrera de Monedas 166
Barrera de Tierra 170
Barrera Espiritual 173
Bendición Elemental 159
Bola de Fuego Infernal 320
Bolsa de Demonio 328
Brújula 173
Campeón 168
Capa de Niebla 162
Caparazón de Genbu 170
Caricia de Tsukuyomi 322, 323
Cazador Astral 329
Cenizas a las Cenizas 322
Cenizas de Revelación 165
Cenizas Espirituales 166
Cicatriz 324
Colmillos de Byakko 168
Combustión Espontánea 320
Conjurar Elemental 161, 317
Conspicio Deum 289, 290
Consunción de Poder 320
Consunción de Sufrimiento 165
Contingencia 166
Contraconjuro 161
Contraveneno 318
Consejo 325
Corazón Ardiente 165
Corriente Vital 173
Corromper Ritual 319
Cristal de Almas 324
Cruciatus 290
Cuchillas Voladoras 166
Custodia 290
Custodia Veritas 290
Descarga Elemental 161
Descarga Estática 166
Despertar el Recuerdo del Arma 167
Destruir Defensas 326
Detectar Akuma 164
Detonación de Órganos 323
Devorar Esencia 326
Devorar Kekkai 326
Devorar lo Sobrenatural 326
Devorar Onkei 326
Devorar Poder 326
Devorar Recuerdos 326
Dies Irae 291
Dios Demonio de Fuego 321
Disturbio de la Sangre 318
Divinum Codex 290
Dominación Elemental 160
Domini Canis 291
Dragón de Agua 163
Drenaje Vital 163
Dullahan 329
El Abrazo de la Tierra 168
Elementum Reductio 290
El Jardín de Tsukuyomi 324
El Ojo del Huracán 318, 319
Empalar 173
Encarcelar 325
Energizar 329
Enervación 327
Engullir 320,321
Ensoñamiento 172
Erudición Elemental 160
Escudo de Cuervos 164
Escudo Elemental 159
Esfera de Seiryu 163
Espada Alma 330
Espíritu Benefactor 172
Estandarte Lunar 322
Expiatio 290
Explosión Espiritual 165
Exsul 291
Familiar Elemental 160
Fénix 166
Fervor 164
Filo Elemental 159
Flauta de Karura 320
Flecha Silbante 318
Fluir 162
Foco de Tierra 170

Forma de Arcilla 168
Forma de Fénix 165
Forma de Vacío 326
Fortuna 172
Fractura 170
Fragancia Espiritual 162
Fuego de la Forja 164
Fulgor de Purificación 165
Fulmine Ictus 290
Furia de la Manada 324
Furia del Inframundo 322
Furia Solar 171
Generación Elemental 161, 317
Gobierno sobre los Elementos 161
Guardia de las 8 Cabezas 318
Guardianes de Tierra 165
Guardianes Espirituales 165
Guerreros Sagrados 169
Halo Ígneo 320
Hanabi (Flor de Fuego) 164
Huesos de Serpiente 318
Iluminación Elemental 159, 160
Ilustración Elemental 160
Implosión 327
Impulsión Celestial 170
Incinerar 165
Inexistencia 327
Inmolación 319
Interferencia Astral 329
Intervención 161
Invocación Dios Oráculo de Fuego 165
Iris Incandescente 319
Jaula de Almas 328
Justicia Retributiva 320
Kagami 163
Kekkai Centinela 159
Kekkai Menor 159
Kekkai 160
Kekkai Mayor 160
Kekkai Verdadero 160
Kekkai Barrera 161
Kimon (Viento maldito) 319
Kitsune 171, 172
Kurobi (Luz Negra) 326
Kyrie Eleison 290
La Fuerza de la Manada 324
Lágrimas de Aflicción Infinita 163
Lágrimas Sangrientas 329
La Marca del Lobo 325
Lamerse las Heridas 325
La Sangre de Orochi 319
Las Ocho Doncellas de Orochi 319
Liberación Acuática 163
Liberatio 290
Limpieza 328
Lluvia de Cristal 164
Llama Destructora de Suzaku 165
Llama Espiritual 164, 165
Llamas de Azufre 319
Lobo Acorralado 324, 325
Lobo de Obsidiana 324
Los Ojos de tu Enemigo 166
Maldecir Bendición 321
Maldecir Maldición 321
Maldición 172
Marca de Atracción 170
Marca de Fuego 165
Marca del Fuego de la Forja 167
Marca del Mazoku 328
Mariposas Negras 322
Mascara de Jigoku 322
Máscara Mortuoria 323
Mente de Zorro 171
Mensajero Maldito 319
Metal Obediente 166
Metal Verdadero 167
Mitigar Maldición 169
Moneda de la Suerte 166
Movimiento Elemental 160
Movimiento Espiritual 173
Movimiento Verdadero 168
Murakumo (Reunión de Nubes) 319
Necrófagos 323
Negación Elemental 161
Niebla 163
Nogitsune 326
Nube de Luciérnagas 320
Objeto Maldito 322
Ocultar Senda 173
Odio Hirviente 319
Oído de Lobo 324
Ojos de Lobo 324
Ojos del Vacío 326
Ojos Ardientes 320
Ojos de Shinigami 322
Ojos de Suzaku 164
Ojos Dorados de Orochi 319
Ojoyoshu (Viaje por 8 Infiernos) 323
Oleada de Poder 322
Oleada de Purificación 163
Olfato de Lobo 324
Onda Entrópica 326
Onda Sísmica 170
Oráculo del Metal 167
Oráculo de Madera 172
Oráculo de Tierra 169
Oráculo Elemental 160, 161
Oráculo del Agua Renovadora 162
Oscura Majestad 330
Oscuridad Devoradora 330
Otra Verdad 324
Pantano 169
Parásito Ponzoñoso 318
Parásitos Astrales 329
Patas de Lobo 324
Percepción Elemental 159
Perpetuar Ritual 166
Pétalos de Viento y Trueno 171
Piel de Cordero 325
Piel de Metal 167
Pies de Plomo 169
Pira Funeraria 321
Poder Pactado 325
Podredumbre Insidiosa 323
Polvo Cegador 169
Potenciación Elemental 161
Pozo de Almas 324
Pozo del Vacío Eterno 327
Prisión Espiritual 326
Protección 160
Puerta al Inframundo 327
Purgatorium 290, 291
Purificación Acuática 162
Purificación 162
Putrefacción 322
Quemar Poder 320
Ráfaga Elemental 161
Redemptio 290
Reflejos de Lobo 325
Refugio Subterráneo 168, 169
Regeneración Espiritual 163
Repulsión Elemental 159
Repulsión Vital 171
Renovación 164
Revitalizar 169
Runenstein 330
Sacra Custodia 290
Salvoconducto 170, 171
Saliva de Orochi 319
Sangre Ponzoñosa 318
Santuario 173
Saquear Almas 322
Scutum Caelestis 289
Scutum Seraphicus 290
Sellar Conjuro 329
Sellar el Mal 173
Sellar Poder 329
Sello de Cadenas 168
Sello de Ocho Cabezas 318
Sello de Orochi 318
Sello Maldito de Seis Mazoku 329
Sello Vital Menor 159
Sello Vital 160
Sello Vital Mayor 160
Sepulcro Maldito 170
Signum Crucis 291
Shirobi (Luz Blanca) 171
Sombra Demoníaca 328, 329
Sombras del Guerrero 166
Sombraoscura 329
Someter Ayakashi 323
Spiritus Vivifice 290
Súplica Elemental 161
Tañido del Más Allá 168
Temblor 170
Terma 163
Títeres Macabros 323
Tormenta Eléctrica 168
Transfusión Elemental 161, 162
Tregua 325
Tumba de Carne y Huesos 323
Tumba de Rosas 171
Último Aliento 330
Usurpar Leyenda 327
Velocidad de Lobo 324
Velocidad de Serpiente 318
Verbum Dei 290
Vínculo de Sacrificio 324
Viento Astral 167
Vientos Cambiantes 318
Vigor de Orochi 318
Visión de Hechicero 162
Visión del Demonio 328
Visión Espiritual 159
Vibración Alterada 166, 167
Vitae Vis 290
Vitalidad de Genbu 169
Voluntad de Lucha 168
Yata no Kagami 163, 164
Zona de Ofuscación 328
Zona de Vacío 327

**Listado por Elemento**

HECHIZOS COMUNES 159-161
Amuleto Elemental 160
Arma Elemental 159
Armadura Elemental Menor 159
Armadura Elemental 160
Armadura Elemental Verdadera 160
Bendición Elemental 159
Dominación Elemental 160
Escudo Elemental 159
Erudición Elemental 160
Familiar Elemental 160
Filo Elemental 159
Iluminación Elemental 159, 160
Ilustración Elemental 160
Kekkai Centinela 159
Kekkai Menor 159
Kekkai 160
Kekkai Mayor 160
Kekkai Verdadero 160
Movimiento Elemental 160
Negación Elemental 161
Oráculo Elemental 160, 161
Percepción Elemental 159
Potenciación Elemental 161
Protección 160
Repulsión Elemental 159
Sello Vital Menor 159
Sello Vital 160
Sello Vital Mayor 160
Visión Espiritual 159

HECHIZOS COMPARTIDOS 161-162, 317
Conjurar Elemental 161,317
Contraconjuro 161
Descarga Elemental 161
Generación Elemental 161,317
Gobierno sobre los Elementos 161
Intervención 161
Kekkai Barrera 161
Ráfaga Elemental 161
Súplica Elemental 161
Transfusión Elemental 161, 162
Visión de Hechicero 162

HECHIZOS DE AGUA 162-164
Agua Oculta 162
Agua Purificadora 162
Agujas de Hielo 162
Barrera de Agua 163
Capa de Niebla 162
Dragón de Agua 163
Drenaje Vital 163
Esfera de Seiryu 163
Fluir 162
Fragancia Espiritual 162
Kagami 163
Lágrimas de Aflicción Infinita 163
Liberación Acuática 163
Lluvia de Cristal 164
Niebla 163
Oleada de Purificación 163
Oráculo del Agua Renovadora 162
Purificación 162
Purificación Acuática 162
Regeneración Espiritual 163
Renovación 164
Terma 163
Yata no Kagami 163, 164

HECHIZOS DE FUEGO 164-166
Atadura Espiritual 166
Barrera de Fuego 166
Cenizas Espirituales 166
Cenizas de Revelación 165
Consunción de Sufrimiento 165
Corazón Ardiente 165
Detectar Akuma 164
Escudo de Cuervos 164
Explosión Espiritual 165
Fénix 166
Fervor 164
Forma de Fénix 165
Fuego de la Forja 164
Fulgor de Purificación 165
Guardianes Espirituales 165
Guardianes de Tierra 165
Hanabi (Flor de Fuego) 164
Incinerar 165
Invocación Dios Oráculo de Fuego 165
Llama Destructora de Suzaku 165
Llama Espiritual 164, 165
Marca de Fuego 165
Ojos de Suzaku 164
Perpetuar Ritual 166

HECHIZOS DE METAL 166-168
Acompañar al Espíritu del Arma 168
Alas de Viento Magnético 167
Armadura de Metal 166
Barrera de Esquirlas 168
Barrera de Monedas 166
Campeón 168
Contingencia 166
Cuchillas Voladoras 166
Descarga Estática 166
Despertar el Recuerdo del Arma 167
Los Ojos de tu Enemigo 166
Marca del Fuego de la Forja 167
Metal Obediente 166
Metal Verdadero 167
Moneda de la Suerte 166
Oráculo del Metal 167
Piel de Metal 167
Sello de Cadenas 168
Sombras del Guerrero 166
Tañido del Más Allá 168
Tormenta Eléctrica 168
Vibración Alterada 166, 167
Viento Astral 167

HECHIZOS DE TIERRA 168-170
Apresamiento 170
Barrera de Tierra 170
Caparazón de Genbu 170
Colmillos de Byakko 168
El Abrazo de la Tierra 168
Foco de Tierra 170

Forma de Arcilla 168
Fractura 170
Guerreros Sagrados 169
Impulsión Celestial 170
Marca de Atracción 170
Mitigar Maldición 169
Movimiento Verdadero 168
Onda Sísmica 170
Oráculo de Tierra 169
Pantano 169
Pies de Plomo 169
Polvo Cegador 169
Refugio Subterráneo 168, 169
Revitalizar 169
Sepulcro Maldito 170
Temblor 170
Vitalidad de Genbu 169
Voluntad de Lucha 168

HECHIZOS DE MADERA
Arco Espiritual 172
Ascensión de Almas 172
Barrera Espiritual 173
Brújula 173
Corriente Vital 173
Empalar 173
Ensoñamiento 172
Espíritu Benefactor 172
Fortuna 172
Furia Solar 171
Kitsune 171, 172
Maldición 172
Mente de Zorro 171
Movimiento Espiritual 173
Ocultar Senda 173
Oráculo de Madera 172
Pétalos de Viento y Trueno 171
Repulsión Vital 171
Salvoconducto 170, 171
Santuario 173
Sellar el Mal 173
Shirobi (Luz Blanca) 171
Tumba de Rosas 171

HECHIZOS DE SANCTUS 289-290
Aqua Benedicta 289
Auxilium 289
Conspicio Deum 289, 290
Cruciatus 290
Custodia 290
Custodia Veritas 290
Divinum Codex 290
Elementum Reductio 290
Expiatio 290
Fulmine Ictus 290
Avernum Hostis 290
Exsul 291
Adveniat Regnum Tuum 291
Dies Irae 291
Domini Canis 291
Amen 291
Kyrie Eleison 290
Liberatio 290
Purgatorium 290, 291
Redemptio 290
Sacra Custodia 290
Scutum Caelestis 289
Scutum Seraphicus 290
Signum Crucis 291
Spiritus Vivifice 290
Verbum Dei 290
Vitae Vis 290

HECHIZOS DE VENENO 318-319
Aliento Afilado 318
Aliento de Orochi 319
Contraveneno 318
Corromper Ritual 319
Disturbio de la Sangre 318
El Ojo del Huracán 318, 319
Flecha Silbante 318
Guardia de las 8 Cabezas 318
Huesos de Serpiente 318
Kimon (Viento maldito) 319
La Sangre de Orochi 319
Las Ocho Doncellas de Orochi 319
Mensajero Maldito 319
Murakumo (Reunión de Nubes) 319
Ojos Dorados de Orochi 319
Parásito Ponzoñoso 318
Saliva de Orochi 319
Sangre Ponzoñosa 318
Sello de Ocho Cabezas 318
Sello de Orochi 318
Velocidad de Serpiente 318
Vientos Cambiantes 318
Vigor de Orochi 318

HECHIZOS DE FUEGO INFERNAL 320-322
Alas de Fuego 320
Aliento de Fuego 321, 322
Aliento de Vapor 320
Alimentar a Karura 320
Amplificar Sufrimiento 320
Avatar Incandescente 321
Bola de Fuego Infernal 320
Combustión Espontánea 320
Consunción de Poder 320
Dios Demonio de Fuego 321
Engullir 320,321
Flauta de Karura 320
Halo Ígneo 320
Inmolación 319
Iris Incandescente 319
Justicia Retributiva 320
Llamas de Azufre 319
Maldecir Bendición 321
Maldecir Maldición 321
Nube de Luciérnagas 320
Odio Hirviente 319
Ojos Ardientes 320
Pira Funeraria 321
Quemar Poder 320

HECHIZOS DE PODREDUMBRE 322-324
Armadura de Almas 322
Caricia de Tsukuyomi 322, 323
Cenizas a las Cenizas 322
Cristal de Almas 324
Detonación de Órganos 323
El Jardín de Tsukuyomi 324
Estandarte Lunar 322
Furia del Inframundo 322
Mariposas Negras 322
Mascara de Jigoku 322
Máscara Mortuoria 323
Necrófagos 323
Objeto Maldito 322
Ojos de Shinigami 322
Ojoyoshu (Viaje por 8 Infiernos) 323
Oleada de Poder 322
Podredumbre Insidiosa 323
Pozo de Almas 324
Putrefacción 322
Saquear Almas 322
Someter Ayakashi 323
Títeres Macabros 323
Tumba de Carne y Huesos 323

HECHIZOS DE POLVO 324-325
Agravar 325
Aullido 325
Ausencia 325
Cicatriz 324
Consejo 325
Encarcelar 325
Furia de la Manada 324
La Fuerza de la Manada 324
La Marca del Lobo 325
Lamerse las Heridas 325
Lobo de Obsidiana 324
Lobo Acorralado 324, 325
Oído de Lobo 324
Ojos de Lobo 324
Olfato de Lobo 324
Otra Verdad 324
Patas de Lobo 324
Piel de Cordero 325
Poder Pactado 325
Reflejos de Lobo 325
Tregua 325
Velocidad de Lobo 324
Vínculo de Sacrificio 324

HECHIZOS DE VACÍO 326-328
Arma Entrópica 326
Destruir Defensas 326
Devorar Esencia 326
Devorar Kekkai 326
Devorar lo Sobrenatural 326
Devorar Onkei 326
Devorar Poder 326
Devorar Recuerdos 326
Enervación 327
Forma de Vacío 326
Implosión 327
Inexistencia 327
Kurobi (Luz Negra) 326
Nogitsune 326
Ojos del Vacío 326
Onda Entrópica 326
Pozo del Vacío Eterno 327
Prisión Espiritual 326
Puerta al Inframundo 327
Usurpar Leyenda 327
Zona de Vacío 327

HECHIZOS DE MADOSHU 328-330
Alimentar 328
Armadura de Poder Oscuro 328
Atadura de Almas 328
Barrena 328
Bolsa de Demonio 328
Cazador Astral 329
Dullahan 329
Energizar 329
Espada Alma 330
Interferencia Astral 329
Jaula de Almas 328
Lágrimas Sangrientas 329
Limpieza 328
Marca del Mazoku 328
Oscura Majestad 330
Oscuridad Devoradora 330
Parásitos Astrales 329
Runenstein 330
Sellar Conjuro 329
Sellar Poder 329
Sello Maldito de Seis Mazoku 329
Sombra Demoníaca 328, 329
Sombraoscura 329
Visión del Demonio 328
Último Aliento 330
Zona de Ofuscación 328

***LISTA DE MECENAS 360-362***
***FICHAS DE PERSONAJE 363-368***

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A **Vicente y María,** que no llegaron a verlo pero que siempre nos animaron a terminar lo que empezásemos.
A **Carlos B. García** por hacernos creer en nosotros mismos y convencernos de que podíamos llegar hasta el final.
A **Faustino Fernandez** por animarnos a crear Akuma y enseñarnos el otro lado de la afición rolera, la trastienda de la librería.
A **Sergio Almagro** por todos sus consejos, tiempo y paciencia que ha derrochado con nosotros.
A **Javier Martin Lalanda** por prestarnos su sabiduría y por las tertulias de los domingos.
A **Steinkel y Sendel** por compartir con nosotros las cartas náuticas con las que hemos llegado a buen puerto.
A **Alex Werden** por sus consejos y, muy especialmente, por ser el primero en pronosticar el éxito de este proyecto.
A **todos aquellos que han testeado** el juego en cualquiera de las fases de prueba. Sin vuestras opiniones, críticas y consejos el sistema no sería lo que es.
A **todos los amigos** que nos han apoyado desde que hicimos público el proyecto, tanto desde editoriales españolas, blogs, podcasts, redes sociales y páginas especializadas. Sois demasiados para nombraros a todos, pero que quede patente nuestro agradecimiento.
A **todos los mecenas** que avalasteis el proyecto Akuma desde el principio.
A **todos aquellos que han compartido con nosotros esta maravillosa afición** a lo largo de los años, con los que hemos explorado ruinas olvidadas, salvado mundos y narrado multitud de épicas historias.
Y a tí, **amigo lector,** que eres la causa final de todas las horas de trabajo que representa Akuma. Esperamos que disfrutes con el juego lo mismo que nosotros escribiéndolo.

ANEXO

# LISTADO DE MECENAS



## Asura

**Iván Jover Pérez**



## Yasha

**Alba Sala Vilaseca**
**Slink**
**Sergi Planas (tapion)**



## Tenma

**Jadice, La Bruja Oscura**
**Shaifert**



## Akuma Freak

**Araceli Checa (Sheska) / Andrés Tallos**
**David Vaquero Zamorean**
**pandii**

## Akuma Verdadero

Adakin & Wanin
Adrián Ramos Rubal
Alas Negras
Alex Estrems “Haru”
Alberto Martinez (Kibuun)
Álvaro Muñoz
Assessyn
Ausias Roig Romani
Azahl-Ahn
Babel El Magister Ígneo
Babel1977
Bene G. Iezza
Cándido Pérez
Christian Corcoba
Cornelius Kawaii
Daniel Avilés (Xion Segador de Luz)
Daniel Gago
Dante Rodríguez
Darnite
David de Diego
David Miquel Quintana Fouret
Diego RS – Vellyan
Draven
Dr. Anthony Theaker
Durcaen
Eaven D.R. Redondo
Eduard Garcia Plaza
Eliseo Romero Carbelo
El Paraka
Erebus
Ernesto Sánchez Pérez De Muniain
Federico Aristizábal
Fernando Ortiz Montagut
Fran Bejarano
Francisco Javier Tobal
Francisco José Medina Gómez
Frost Askar
Ignacio de Orueta
Ignasi Sureda
Ignacio Tobal “Nezu-chan”
Isi
Israel Guzmán Santiago (Knives Sagara)
Ivan Carrillo Salas
Iztharíel
Javier Herrero (FANPI)
Joan Bofill (Jester)
Joaquín Sánchez Espinosa
Jose Antonio Diaz Gonzalez
Jose Basilio
José David Díaz Martín
José Ignacio Santa Olaya
Josep David Poquet Victoria
Juan Luis Garcia Framit
Julio Feliz
Kaiser Atreides
Kazge
Kevin Lluch
Kieran Mitsukai
Klav Dreyar
Kothoga (FJLV)

Lord Beorn
Lord Svarrogh
Lordtehuti
Lukkaem
Malfark
Marc Bech
Mario Lorenzo
Mario Delfa
Markos Bartolomé x Leticia Torontontero
María Martínez Márquez
Mateo Cano
Matsura
Miguel Mir Caballero
Miranda y Dante Mir Flores
Miguel Antonio Castilla Cañestro
Noemí Flores
Òscar PM
Osk
Pasquall
Pedro Alejandro González López
Raba
Roberto Quintans
Rosencranzt
Ruben Saldaña
R.G. Mambrona
Samuel Cacheiro Herrero
Shan8
Tchazzar
Tomeu Nadal Jaume
TrueCeRDT
Vilitch
Virgil Valmont
Yxer
Zarya

## Contratista

Aitor Cecilia Fernández
Chuslightyear
Dani Alcaide Salvadó
Daniel Lapuente
David Prieto
Desauth
Fran J. López
Francisco J. Cabrero
Gabriel García-Redondo Gómez
Gatocazador
Iván Portela López
Jordi Mateu
Josep Maria Serres
Leviatán
Marcos Romero Castaño
Mark Bellquiem
Miguel-E. Bueno (Egoteista)
Miguel García Gómez
NotTheDiceMaster
Nyrreah
Óscar Estévez
Raquel García Merino
Satania86
Sergio García Lavado
Shosuro Saigo
Raúl García
Reivy
Richard Requena Delon
Roberto Matas
Txomer
Uipoman
www.laguaridadeltrasgo.es
Zuzu

## Akuma Descastado

Yuemari San

## Akuma Recolector

Alberto Delgado Mortyxxx
Epi-fanio
Janus

## Infectados

Albinusdwarf
Alfonso El Elegido
Alejandro M. Thomas “argonauta”
Arturo VWolfPlayer
DrackoShen
Guerra de Mitos
Guibernot
Guillermo “Vyrtim” Navarro
Jorge Díaz
José Leopoldo Hernández Simón
Karashu
Katsuu
Memorias del Soñador
McAllus
Pak

Pedro Gil “Steinkel”
Phansy
Silabus
Tas
Tiberio

## Consultor Externo

**Tesoros de la Marca**
www.tesorosdelamarca.com
info@tesorosdelamarca.com
Eduardo “Sendel”

**Mathom**
http://www.mathom-store.com
info@mathom.es
665 957 848

**Kimagure cómics**
Avenida de Requejo 15
49012 Zamora
https://www.facebook.com/kimagure.comics
980 982506

**Dracotienda**
http://www.dracotienda.com
info@dracotienda.com

**Check! Aribau**
Calle Aribau 74. Barcelona
http://www.check-aribau.es
info@check-aribau.es
93.186.20.70
Whatsapp 722.20.2432
08036, Barcelona

## Operativo de la Agencia

**Ateneo Comics**
C/ Serrano, 10,
03003 Alicante
http://www.ateneocomics.com/
info@ateneocomics.com
Teléfono:965 92 30 40

## Datos del Personaje

Nombre: _____

Sexo: _____

Edad: _____

Altura, Peso: ____ / ____

Pelo, Ojos: ____ / ____

Nacionalidad: _____

Afiliación: _____

Ocupación: _____

***Jugador*** _____

# Características

**Afinidad Elemental**

| | |
|---|---|
| Guardian | |
| Afín | |
| Prohibido | |

**Experiencia**

| | |
|---|---|
| Total | |
| Invertida | |
| Aventuras Completadas | |




## Características Secundarias

| Arquetipo | Alma |
|---|---|
| | / |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Acciones Activas | | Total de Acción | |
| Acciones Pasivas | | | |
| Iniciativa | | | |
| Puntos de Fatiga | | | |
| Capacidad de Carga | Básica: | Fatiga por Asalto | |
| | | Recuperación de Fatiga | |
| Salto | Altura: | Longitud: | |
| Movimiento | Normal: | Carrera: | Sprint: |
| Fuente de Poder | | | |
| | | Recuperación de Poder | |

# El Sexto Amanecer — Aklima

Versión 1.5

| | Habilidad | Valor | Bono | Total |
|---|---|---|---|---|
| Fuerza | Armas Pesadas | | | |
| | Arrojadizas (20) | | | |
| | Cuerpo a Cuerpo (20) | | | |
| | Pelea (30) | | | |
| | Proezas de Fuerza | | | |
| | Tortura | | | |
| Resistencia | Desarrollo Físico | | | |
| | Resistencia Física (20) | | | |
| | Vigor (20) | | | |
| Reflejos | Armas de Fuego (20) | | | |
| | Arrojadizas (20) | | | |
| | Artes Marciales (30) | | | |
| | Atletismo (30) | | | |
| | Combate Armado (20) | | | |
| | Conducir | | | |
| | Criminal | | | |
| | Sigilo | | | |
| Voluntad | Desarrollo Sobrenatural | | | |
| | Frialdad (20) | | | |
| | Fuerza de Voluntad (20) | | | |
| Mente | Armas de Fuego (20) | | | |
| | Arma Sobrenatural | | | |
| | Convencer (20) | | | |
| | Disfraz | | | |
| | Encanto | | | |
| | Intimidar | | | |
| | Liderazgo | | | |
| | Percepción (20) | | | |
| | Reparaciones | | | |
| | Seguridad | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

# Armas

## Total de Combate

| Iniciativa | Daño | Ataque | Defensa |
|---|---|---|---|
| | | | |

Versión 1.5

| Arma | PDA | PDD | Pozo | Iniciativa | Tipo | Daño | Parámetros |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

# Parámetros

**Acciones Activas** | **Acciones Pasivas**

| Parámetro | PR | Acción | Fatiga | Efecto |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## Opciones de Combate

## Pozo de Dados

| | Ataque | Defensa | Total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## Estilo de Combate

## Pruebas de Resistencia

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | FUE | | Proezas de Fuerza | |
| | RES | | Resistencia Física | |
| | REF | | Atletismo | |
| | VOL | | Fuerza de Voluntad | |
| | MEN | | Percepción | |

## Puntos de Golpe

**Bono a Curación**

| | | |
|---|---|---|
| Magullado | | |
| Herido | | |
| Grave | -1D | |
| Crítico | -2D | |
| Inconsciente | | |

## Aguante

## Defensa Pasiva

| Armadura | Físico | Balístico |
|---|---|---|
| | | |

| Fuego | Tierra | Metal | Agua | Madera |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

# Poderes

**Mayores**
Experiencia Invertida

**Menores**
Experiencia Invertida

Versión 1.5

| Poder | Tipo | Acción | Efecto |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

# Tablas y Entrenamientos

**Tablas**
Experiencia Invertida

**Entrenamientos**
Experiencia Invertida

| Tabla | | Efecto | Entrenamiento | | Efecto |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

# Historial y Ventajas



| Historial / Ventaja | Tirada | Coste | Efecto |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

# Equipo

Capacidad de Carga (Fue x25)

# Idiomas

Con. Lingüística

# Potencia

# Evoluciones / Shikigami

# Notas

# Debilidades y Transtornos

ZENRYOKU

**NOMBRE**

Versión 1.5

| Mejora | Potencia | Efecto | Mejora | Potencia | Efecto |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

**Límite**

**POTENCIA ACUMULADA**

**POTENCIA INVERTIDA**

| Capacidad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Coste | 1 | 3 | 5 | 10 | 15 |

**Técnicas**

# Hoja de Hechizos

Versión 1.5

| Conocimiento | Elemento | Potencia de Hechizo | Tipo de Hechizo | PR | POT. |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | KAGURA (PURIFICACIÓN) | | |
| | | | KEKKAI (BARRERA) | | |
| | | | KŌMAJUTSU (CONVOCACIÓN) | | |
| | | | ONKEI (BENDICIÓN) | | |
| | | | ONMYOJI (COMBATE) | | |
| | | | OTSUGE (ADIVINACIÓN) | | |
| | | | TATARI (MALDICIÓN) | | |

# Lista de Hechizos

| HECHIZO | Tipo | Elemento | Maestría | Coste | Invocación | Alcance |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

## Un mundo conquistado: El Quinto Amanecer.

Una vez más el ciclo dio comienzo. Los Akuma disfrutaron de su conquista durante siglos. Un mundo rico en recursos estaba a su disposición y, de nuevo, prosperaron. Con el tiempo, los Mazoku recibieron la Visión y con ella, la Promesa. Un orbe azulado más allá del Velo de las dimensiones, un futuro nuevo en el que clarearía la aurora por sexta vez. Ese mundo se llamaba Tierra, y los Seis comenzaron sus preparativos. El tiempo transcurrió, los planes se convirtieron en hechos, pero la aurora no llegó. En la oscuridad, la Puerta permanece cerrada, los recursos se agotan y sin ellos llega el Hambre.

Y los Seis se impacientan.

Akuma es un juego de rol diseñado explícitamente para disfrutar de una ambientación que combina acción trepidante, investigación y terror en una versión alternativa de nuestro mundo en la que lo imposible tiene lugar, organizaciones secretas conspiran para dominar el planeta y los Akuma, demonios de otra dimensión, quieren provocar el apocalipsis. En este transfondo, podrás crear personajes con una extensa variedad de poderes y habilidades, que permiten combinaciones casi infinitas, pudiendo pertenecer a alguna de las numerosas facciones existentes o ir por libre buscando tu propio camino: salvar, conquistar, destruir o simplemente sobrevivir.

Enfréntate a las intrigas de los *Señores Demonio*, a las huestes de los Akuma, a vampiros, zombies, espíritus y todo tipo de criaturas del imaginario popular, a monstruosas quimeras salidas de laboratorios genéticos, a la sociedad *Thule* que intenta iniciar un cuarto Reich y a los peligros que permanecen sellados en milenarias tumbas olvidadas.

...Y todo esto solo es el principio.



Mecenas PDF 1ª Edición

ADVANCED D10 SYSTEM

WWW.AKUMASTUDIO.COM

AKUMA STUDIO

Ilustración de cubierta ® 2014 Enfer De Hell y Kaskia.